

**UNIVERSIDAD DE CUENCA**



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE CINE Y AUDIOVISUALES**

**TEMA:**

**“EL SONIDO DEL HUMOR NEGRO: ESTUDIO DE LA CONSTRUCCIÓN DEL  
DISEÑO SONORO EN EL CINE DE GÉNERO DE HUMOR NEGRO”**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO  
EN CINE Y AUDIOVISUALES**

**AUTOR:**

**CELÍN ASTUDILLO CUEVA**

**DIRECTOR:**

**GALO ALFREDO TORRES PALCHISACA**

**CUENCA – ECUADOR**

**2016**



## RESUMEN

La presente investigación se ha realizado con el fin fundamental de realizar un análisis minucioso de las variables sonoras existentes dentro de una película, con énfasis en el cine de género de humor negro. Más acotadamente, este trabajo centra su indagación en un análisis audiovisual de tres películas del director norteamericano, Todd Solondz, específicamente de su trilogía sobre el humor negro. Se trata entonces de establecer las constantes en el diseño sonoro que el director ha empleado en sus películas, *Wellcome to the Dollhouse* (1995), *Happiness* (1998), *Life During Wartime* (2009), y como dichas constantes permiten entender mejor los fenómenos sonoros puestos a prueba dentro de una historia de humor negro. Una vez establecidos dichos elementos sonoros en las películas de Solondz y su pertenencia a un género, se podrá aplicarlas en el diseño sonoro como propuesta para la producción y post-producción del medimetroraje *cinco.cero.siete*.

**Palabras clave:** Cine de humor negro, diseño sonoro, banda sonora.



## ABSTRACT

This present research is part of the fundamental goal of developing a detailed analysis of the sound variables that exist within a movie, emphasizing the black humor film genre. Within this genre this research focuses on an practical audiovisual analysis of the director Todd Solondz, specifically on his trilogy about black humor. This is a search of the constant elements of the sound design that are used in his films, *Wellcome to the Dollhouse* (1995), *Happiness* (1998), *Life During Wartime* (2009), and these constant elements allow a bigger understanding of the sound phenomena tested within a story of black humor. The following work has as its main objective to study these sound elements of the films mentioned and his cinematic context related with the black humor genre. Thus, these sound elements can be applied in the sound desing of new cinematic stories during their production and postproduction, specifically in the medium-length film *cinco.cero.siete*

**Keywords:** Black humor film genre, sound design, soundtrack.



---

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>RESUMEN .....</b>	<b>2</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>3</b>
<b>AGRADECIMIENTOS.....</b>	<b>9</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>10</b>
<b>ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>10</b>
Objetivos.....	11
<i>Objetivo General .....</i>	<i>11</i>
<i>Objetivos Específicos.....</i>	<i>12</i>
Justificación e intuiciones a comprobar. ....	12
Delimitación del Problema y Objeto de Estudio: .....	13
Metodología General. ....	15
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>16</b>
<b>Marco teórico.....</b>	<b>16</b>
1.1 Breve historia de la comedia negra y su aplicación en el cine. ....	16
1.1.1 <i>El humor y la comedia negra. ....</i>	<i>16</i>
1.1.2 <i>Humor negro en el cine. ....</i>	<i>18</i>
1.1.3 <i>El cine de Todd Solondz. ....</i>	<i>21</i>
1.1.4 <i>Efectos anímicos que produce la banda sonora en el cine.....</i>	<i>26</i>
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>31</b>
<b>Análisis de Secuencias.....</b>	<b>31</b>
2.1 Modelo de análisis aplicado a las secuencias del cine de comedia negra del director Todd Solondz. ....	31
2.1.1 <i>Modelo de análisis sonoro. ....</i>	<i>31</i>
2.1.2 <i>Análisis de secuencias: Introducción. ....</i>	<i>32</i>
2.1.3 <i>Primeras conclusiones del análisis sonoro de introducción de los filmes de Todd Solondz. ....</i>	<i>39</i>
2.1.4 <i>Análisis de las secuencias: Giro narrativo. ....</i>	<i>40</i>
2.1.5 <i>Primeras conclusiones del análisis sonoro del giro narrativo de los filmes de Todd Solondz. ....</i>	<i>49</i>
2.1.6 <i>Análisis de las secuencias: Desenlace. ....</i>	<i>50</i>



---

2.1.7	<i>Primeras conclusiones del análisis sonoro del desenlace de los filmes de Todd Solondz.....</i>	57
2.2	Primeras conclusiones generales del tratamiento del diseño sonoro en los filmes del director Todd Solondz. ....	57
2.3	Elaboración del diseño sonoro: discusión de los resultados e hipótesis.	59
<b>CAPÍTULO III .....</b>		<b>60</b>
<b>Propuesta Final .....</b>		<b>60</b>
3.1	Propuesta de diseño sonoro de comedia negra para el medimetraje <i>cinco.cero.siete.....</i>	60
3.2	Comparación de los resultados del análisis y comprobación de Justificación. ....	63
3.3	Escritura de un diseño sonoro final para el guion <i>cinco.cero.siete.....</i>	63
<b>CONCLUSIONES .....</b>		<b>65</b>
<b>Conclusiones finales de las aplicaciones sonoras en el medimetraje <i>cinco.cero.siete. ....</i></b>		<b>65</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>		<b>67</b>
<b>ANEXOS .....</b>		<b>69</b>



---

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>Cuadro 1.</b> Cuadro comparativo.....	15
<b>Cuadro 2.</b> Escuchas, intencionalidades y funciones del sonido. Castellanos Cerda, Vicente (2002). .....	27
<b>Cuadro 3.</b> Análisis Introducción película: Welcome to the Dollhouse. ....	33
<b>Cuadro 4.</b> Análisis Introducción película: Happiness. ....	35
<b>Cuadro 5.</b> Análisis Introducción película: Life During Wartime. ....	37
<b>Cuadro 6.</b> Análisis Giro Narrativo película: Welcome to the Dollhouse. ....	41
<b>Cuadro 7.</b> Análisis Giro Narrativo película: Happiness. ....	44
<b>Cuadro 8.</b> Análisis Giro Narrativo película: Life During Wartime. ....	46
<b>Cuadro 9.</b> Análisis Desenlace película: Welcome to the Dollhouse.....	51
<b>Cuadro 10.</b> Análisis Desenlace película: Life During Wartime.....	55

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<b>Ilustración 1.</b> Fotograma de Stranger Than Paradise Jim Jarmusch (1984)...	19
<b>Ilustración 2.</b> Secuencia de fotogramas Película Pulp Fiction Quentin Tarantino (1994).....	20
<b>Ilustración 3.</b> Secuencia fotogramas película There`s Something About Mary Peter Farrelly (1998) .....	21
<b>Ilustración 4.</b> Fotograma película Wellcome to the Dollhouse Todd Solondz (1995).....	23
<b>Ilustración 5.</b> Fotograma película Life During Wartime todd Solondz (2009)..	24
<b>Ilustración 6.</b> Fotograma película Happiness Todd Solondz (1998). ....	25
<b>Ilustración 7.</b> Secuencia de fotogramas película Psycho Alfred Hitchcock (1960).....	29
<b>Ilustración 8.</b> Secuencia fotogramas película A Clockwork Orange Stanley Kubrick (1971).....	30



**CLÁUSULA DE DERECHOS DE AUTOR**

Yo, Celín Astudillo Cueva, autor de la tesis "El sonido del humor negro: estudio de la construcción del diseño sonoro en el cine de género de humor negro", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciado en Cine Y Audiovisuales. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor/a

Cuenca, 8 de enero de 2016

---

Celín Astudillo Cueva

C.I: 171482447-9



**CLÁUSULA PROPIEDAD INTELECTUAL**

Yo, Celín Astudillo Cueva, autor de la tesis “El sonido del humor negro: estudio de la construcción del diseño sonoro en el cine de género de humor negro”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 8 de enero de 2016

---

Celín Astudillo Cueva

C.I: 171482447-9





## AGRADECIMIENTOS

El siguiente trabajo está dedicado a todas las personas que gustan del oficio cinematográfico, en especial a aquellas personas que lo practican y hacen de este su mundo imaginativo.

Para toda mi familia viva y para los que me cuidan desde el cielo.

---

## **INTRODUCCIÓN**

### **ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente estudio sobre género cinematográfico del humor negro implica una exploración de la construcción sonora con la que se elabora este tipo de películas. Así, la cuestión central es establecer cuáles son los recursos acústicos que han sido utilizados para crear la sensación irónica que presentan los personajes de estas películas. Para ello se analizará los componentes de diseño del espacio sonoro en el que se desarrollan las historias, además de señalar las principales características necesarias para elaborar y construir una banda sonora original y distintiva del cine de género de humor negro.

No obstante la larga historia del cine, el sonido sigue siendo visto de manera distante y, consecuentemente, ha sido incluso relegado u olvidado a la hora de mirar y valorar una película. Desde el punto de vista de esta investigación, una de las mayores constantes de la historia del cine y su relación ha sido el poco trabajo previo que se le da a la propuesta de sonido en la etapa de pre-producción, a fin de que esta influya directamente en el desarrollo de la historia.

El presente trabajo busca reconocer, para luego poner en práctica, los elementos sonoros que conforman la construcción y diseño sonoro desde la puesta en escena y el guion técnico, en la etapa de pre-producción, para posteriormente determinar su funcionamiento en el desarrollo de la historia, es decir en la dramaturgia, que se concreta en la etapa de producción y finalmente en la post-producción.

Dentro del amplio campo de películas de cine de humor negro, la mayor influencia autoral, más representativa y actual, para el propósito de esta investigación, es el humor negro que está presente en las comedias norteamericanas del director Todd Solondz. La investigación se asienta en el

análisis de su trilogía: *Wellcome to the Dollhouse* (Solondz, 1995), *Happiness* (Solondz, 1998), *Life During Wartime* (Solondz, 2009). De lo que se trata es de establecer continuidades y constantes en los componentes del diseño, es decir, diálogos, efectos sonoros, ambientes, y banda sonora; lo que son claves en la construcción e identificación del género del humor negro. Para ello, en nuestro análisis se distinguirán los momentos en los que se utiliza los recursos sonoros y las justificaciones para el empleo de los mismos. En fin último es determinar la manera en que la construcción sonora aporta a definir los estilos estilemas: o sea los rasgos que definen un estilo del cine humor negro, es decir, el observar dentro de éste como se construye la burla sobre la realidad y como se crea la ironía, de acuerdo al sonido.

Gracias a las conclusiones de este estudio preliminar sobre las comedias de Solondz se podrá diseñar la construcción sonora en el medimetroaje cinco.cero.siete. Llevar a la práctica estas premisas significa poder mostrar un escenario caracterizado por un diseño sonoro semejante a las técnicas empleadas en las películas analizadas, y que afectarán al diseño sonoro: sonido directo, banda sonora, y efectos de sonido.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

1. Identificar características propias del diseño sonoro en las películas de cine de género de humor negro, a partir de la trilogía representativa de este tipo de subgénero, desarrollada por el director Todd Solondz. El análisis se realiza a nivel de: diálogos, efectos de sonido, diseño de ambientes y banda sonora.

---

## **Objetivos Específicos**

2. Desarrollar un modelo de análisis para enfatizar elementos sonoros recurrentes en la trilogía del director Todd Solondz. Aplicar dicho modelo de análisis sobre algunas secuencias de la trilogía a lo largo de los tres momentos más significativos del guion: introducción, giro narrativo, y desenlace.
3. Investigar sobre las cualidades expresivas a nivel de diálogos, efectos sonoros, diseño de ambientes y banda sonora en el cine del género de humor negro. A través de un análisis de las películas: *Welcome to the Dollhouse* (1995), *Happiness* (1998), y *Life During Wartime* (2009).
4. Contrastar los momentos dramáticos de la historia (introducción, giro narrativo y desenlace) de dichas películas, y desarrollar una propuesta de diseño sonoro que afecte directamente la puesta en escena, del medimetro de género de humor negro cinco.cero.siete.

## **JUSTIFICACIÓN E INTUICIONES A COMPROBAR.**

La justificación principal e intuición inicial para el desarrollo de este estudio es que lo cómico y la ironía sonora se produce debido al contraste o paradoja que existe según las emociones expresadas en conjunto entre los diálogos, efectos sonoros y banda sonora que percibe el espectador, y las emociones expresadas por el personaje, es decir, el espectador puede percibir un diseño sonoro que expresa algo ridículo mientras que para el personaje se trata situaciones serias. A su vez, esto provoca en contraste, un apego emocional y complicidad del espectador con las intenciones del director al mostrar las sensaciones que debería estar sintiendo un personaje. Lo desvincula por un momento de la realidad.

Estas intuiciones que justifican y motivan la investigación serán contrastadas con los resultados del presente estudio para ver si se comprueban objetivamente, o no.

---

**DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA Y OBJETO DE ESTUDIO:**

¿Existe un diseño de sonido específico para el género de humor negro?, ¿Sí lo hay, se puede aplicar sus características al diseño sonoro de otra película en etapa de pre-producción? Debido a la poca o nula atención que se da al diseño sonoro en un guion, el sonido pasa a un segundo plano y se deja a un lado un aspecto que enriquecería la forma de contar la historia e incidiría directamente en el proceso del rodaje. Para desarrollar una buena construcción sonora que se aplique al funcionamiento del guion, y por lo tanto al rodaje, se debe tener claro los aspectos que forman parte de la banda sonora. Hay que identificar las bandas que componen el diseño sonoro y las que pueden ser anticipadas desde la etapa de escritura del guion. Para una buena concepción de la banda sonora se debe visualizar cuáles son los aspectos más determinantes del sonido y cómo estos afectan directamente a la narración de la historia y a su recepción por parte del espectador.

La premisa mayor es que la construcción de una banda sonora para cine de humor negro no obedece a la lógica clásica, pero en cambio exhibe cierto tipo de rasgos constantes y que aparecen en las distintas películas de este género defendiéndolo. El objeto concreto de estudio es la fracta de la banda sonora de las películas de humor negro de la trilogía del director Todd Solondz. El análisis servirá para encontrar las contestes sonoras que particularizan la construcción de las escenas en función de los distintos puntos dramáticos de la historia narrada (introducción, giro narrativo, desenlace), resultando un diseño sonoro previo y muy potente a la hora de preparar la escritura dramática y posteriormente el rodaje de otras creaciones.

Los elementos sonoros, de acuerdo al significado que de ellos da el *Diccionario Técnico de Cine* de Konigsberg (2004) , que más interesan a esta investigación según estudiamos sus perspectivas y significados son:

5. Diálogos: intercambio de palabras entre personajes, generalmente sincronizado con el movimiento de los labios. El diálogo también puede

aparecer sin sincronización, a modo de voz en off (sonido fuera del campo visual), quizá para sugerir que el personaje que habla está recordando o anticipando una conversación con otra persona (Konigsberg, 2004, pág. 159) .

6. Ambiente sonoro: calidad del sonido de un espacio, que constituye el producto de la forma, del tamaño y de los materiales de la misma, así como de la reverberación producida por dichos elementos (Konigsberg, 2004, pág. 514).
7. Efectos de sonido: sonido de una película que no pertenece ni al diálogo, ni a la voz en off, ni a la música, y que se añade normalmente en el proceso de post-producción. Los efectos de sonido pueden crear lo que parece el sonido propio de un lugar de manera que esos ruidos contribuyan también al impacto dramático de la escena (Konigsberg, 2004, pág. 187).
8. Banda sonora: una de las tres bandas de sonido final, junto con la del diálogo y la de los efectos sonoros que componen la banda de sonido máster. La banda sonora musical, sirve de acompañamiento a la acción de una película sin que proceda de una fuente diegética. Esta música crea en el espectador una sensación de continuidad entre las imágenes que componen el filme y resalta los valores emotivos de las distintas escenas (Konigsberg, 2004, pág. 51).
9. Sonido diegético y extradiegético: se considera sonido diegético cuando la fuente es directamente visible en la pantalla; por ejemplo, música de piano cuando realmente alguien toca el instrumento, o el ruido de un automóvil mientras cruza a gran velocidad, también llamado sonido directo. El sonido extradiegético o no diegético, es el sonido que no se deriva de ninguna acción o conversación en pantalla, pero que ilustra lo que se ve en ella, por ejemplo, un comentario hablado o una música programática (Konigsberg, 2004, pág. 515).
10. Edición de sonido o mezcla: es el proceso de combinar todas las bandas de sonido individuales de diálogo, sonido y efectos sonoros en la banda de sonido máster compuesta. Las bandas, en cintas magnéticas

distintas, se reproducen en unidades de reproducción de sonido, cada una de las cuales alimenta una consola de mezclas, y se ajusta la calidad y el volumen de cada banda (Königsberg, 2004, pág. 318).

## **METODOLOGÍA GENERAL.**

Respecto a la metodología general, se basa en un análisis visual - sonoro de la trilogía de cine de humor negro del director Todd Solondz, a través de un esquema comparativo original el cual detalla de manera sintética las manifestaciones del sonido en la puesta en escena final.

<b>Película</b>	<b>Número de secuencia y Descripción Detallada</b>	<b>Diálogo</b>	<b>Ambientes y efectos de sonido</b>	<b>Banda sonora</b>
Descripción General				
Comentarios detallados de la edición de sonido				
Escucha semántica detallada  (Expresiva- <i>leitmotiv</i> )				

**Cuadro 1.** Cuadro comparativo

El cuadro comparativo (Cuadro 1), permite subrayar fenómenos sonoros, y aplicarlos directamente al análisis, para posteriormente vincularlos al desarrollo de la propuesta sonora final para el guion *cinco.cero.siete*. Este cuadro comparativo permite un análisis sonoro detallado de las secuencias representativas de la trilogía del director, destacando los momentos en los que el sonido tiene su mayor manifestación.

---

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

#### 1.1 BREVE HISTORIA DE LA COMEDIA NEGRA Y SU APLICACIÓN EN EL CINE.

##### 1.1.1 El humor y la comedia negra.

El cine de comedia de humor negro es un cine subcatalogado (un género dentro de otro género). Ya se sabe que: “Los géneros, como los subgéneros, son reglas establecidas para los realizadores y las audiencias sobre construcción narrativa y su categoría [...], en cine, el humor negro es considerado un subgénero de la comedia” (Connard, 2005, pág. 18); a partir de este principio, el cine de humor negro llega a formar parte de una cultura audiovisual ligada profundamente a lo cómico, esto es, el humor que genera risa. Se puede decir que el término comedia abarca dos ramas: “Una de ellas comedia de situaciones, retrata personajes creíbles atrapados en problemas de mayor o menor complejidad. Este tipo de comedia debe servirse del *gag*<sup>1</sup> en dosis controladas y fue muy cultivado durante el periodo mudo.

La otra rama es la comedia que toma el *gag* y lo lanza en sucesión incontenible. Se habla allí de farsa de sátira” (Peña, 1991, pág. 17). Entonces decimos, que el género cómico y sus por lo tanto sus derivados se consolidan como tales, al ser una visión del espectador la cual fundamenta que dicho estilo puede ser catalogado como un género, ya que en él, se divisa varios indicios de lo que resulta cómico. “Las películas de género son largometrajes comerciales, que a través de la repetición, y la variación, narran historias

---

<sup>1</sup> Gag Visual: Efecto cómico breve e inesperado destinado a la vista del espectador. El término se aplica de forma apropiada a los maravillosos momentos de locura física que aparecen en las grandes películas cómicas del cine mudo, especialmente en las obras de Charles Chaplin y Buster Keaton (Konigsberg, 2004, pág. 240).



familiares con personajes familiares, en situaciones familiares” (Grant, 2003, pág. 10).

El término “humor negro” fue acuñado por el teórico surrealista André Breton en 1935, en su *Antología del humor negro*<sup>2</sup>, para designar un subgénero de la comedia y la sátira, en la que la risa surge del cinismo y del escepticismo, a menudo basándose en temas como la muerte. “Se vincula directamente con la tradición artística occidental, justificando el humor para corregir los vicios, tal como ha sido desarrollado en las Teorías de la superioridad. Su contraparte es la subversión al orden moral imperante. Ridiculizar los valores impuestos. Con lo que se vincula a la tradición popular, al mundo al revés, al carnaval medieval” (Luna, 2013, pág. 89)

El humor negro se trata, de un sentido del humor que consiste en llevar al límite toda situación que pueda resultar incómoda. Para Martins (2014) “en la película *Post Mortem* (Larraín, 2010), se suscita incomodidad al presentarse tensión en momentos de suma seriedad. El protagonista es socialmente torpe y su ineptitud se manifiesta con comportamiento insólitos” (p.54). Es decir, que el humor negro cuestiona situaciones sociales serias mediante la sátira<sup>3</sup>. Trata temas *tabú*, relacionados directamente con la moral. Es un tipo de humor que ataca a las convenciones sociales; como dice Hernández “el poder absoluto que adquiere el humor negro es el de poner en cuestión los valores de la moral dominante. Por ello, ha podido calificarse como humor negro a todas aquellas manifestaciones en que predomina el absurdo” (Hernández, 2011).

El humor negro intenta entonces responder a la atracción humana por lo socialmente incorrecto. En las comedias negras el mensaje es que no existe ningún mensaje, este subgénero se asocia generalmente a la muerte y la desdicha con el mayor tipo de formas de risa. Por lo tanto mantiene a su

---

<sup>2</sup> Libro recopilatorio de 45 autores surrealistas y sus escritos cronológicos.

<sup>3</sup> La sátira puede ser un modo primario para una película o quizás solo un componente más. Pero en sí la sátira es una forma de expresión directa y rotunda. Asumiendo una posición moral o un punto de vista político (King, 2002, pág. 94)

audiencia en un cuestionamiento propio sobre en qué momento deben reír o no de dichas situaciones.

### 1.1.2 Humor negro en el cine.

El movimiento de cine del género de humor negro se origina con la generación de directores que crecieron influenciados por el género *film noir*<sup>4</sup>, pues aquel “género en particular intenta sacudirse de toda la oleada de cine romántico en el que predominaban los idilios amorosos y los musicales” (Solórzano, 2007). Allí están ejemplos como: *The Little Shop of Horrors* (Corman, 1960), *Dr. Strangelove* (Kubrick, 1964), *The President’s Analyst* (Flicker, 1967), *It’s a Mad, Mad, Mad, Mad World* (Kramer, 1963).

En los sesenta norteamericanos emergen nuevos directores que fundamentan en sus películas un punto de vista particularmente “absurdo” sobre los eventos más polémicos por los que atraviesa la sociedad norteamericana; ejemplar al respecto es también la acre europea: “Se puede acotar que si existe una influencia grande de humor negro en la cinematografía norteamericana de los años setenta, es gracias al humor británico y gracias al colectivo *Monty Python*, quienes [...] financian sus películas” (Booker, 2011, pág. 46)

Lo que muestra el género del humor negro en el cine, es una visión alegórica del mayor absurdo que pueda existir en cierta situación, y esto resulta particularmente cómico. Nace y se desarrolla en base a situaciones que, si no tuvieran esa carga humorística, resultan verdaderamente penosas. Un claro ejemplo se da en la película *Stranger Than Paradise* (Jarmusch, 1984), que aborda el tema sobre la adecuación o imitación de costumbres por la gente que

---

<sup>4</sup> “O cine negro de *Hollywood* de los años cuarenta y cincuenta. Sus características principales; el personaje principal siempre es un hombre, generalmente aislado de sus alrededores, esperando su destino final. La historia usualmente es narradas en primera persona y recurren a la voz en *off* para expresar lo que le sucede al personaje. El fatalismo es esencial ya que el protagonista carga con un peso del pasado, sin importar cuanto trate no puede escapar de él” (Crowther, 2011, pág. 30).

llega a los Estados Unidos. Así, la película pone en escena a una pareja de hermanos que se encuentra después de mucho tiempo y comparte una merienda en la casa de uno de ellos. La hermana menor cuestiona la supuesta cena de comida rápida hecha para ser consumida mirando la T.V. que prepara su hermano, a lo que él responde: “Deja de molestarme, mira, esto es lo que comemos en América. Tengo mi carne, mis papas, mis vegetales, mi postre y ni siquiera tengo que lavar los platos”. Esta escena sostenida entre silencios prolongados y con un largo diálogo soso y sin mucho sentido oculta una crítica amplia a un sistema mecanizado y encapsulado como es la vida ordinaria del norteamericano medio.



**Ilustración 1.** Fotograma de *Stranger Than Paradise* Jim Jarmusch (1984)

El humor negro en el cine funciona igualmente transgrediendo la forma de contar las historias. Al ser un género que reutiliza varios aspectos de las formas de comedia clásica, la conocida comedia que hace reír, sitúa al espectador en un terreno de ficción o irreal. Al mostrar al espectador este universo cómico, siempre bajo un este telón irónico del humor negro, lo perturba, ya que el espectador espera algo más irreal/cómico. Esto se puede ejemplificar en la película *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994). Después del absurdo asesinato en un auto, los dos protagonistas deben limpiar toda evidencia. Ambos son rociados con una manguera en el patio trasero de la casa de la persona que los ayuda. El motivo por el cual los personajes deben limpiar la sangre que los cubre, de una manera poco ortodoxa, en un ambiente de tranquilidad de los suburbios norteamericanos, es lo que fundamenta el humor negro, al hablar de la ironía. El cambio de dirección en la historia, partiendo de un hecho absurdo convierte a la situación en algo común, visto desde una

perspectiva irónica. Esto despeja la intensidad de la situación, con sentido del humor a dicho problema.



**Ilustración 2.** Secuencia de fotogramas Película Pulp Fiction Quentin Tarantino (1994)

La comedia negra mantiene el balance del espectador contrastando situaciones climáticas o intensas con atmósferas sonoras silenciosas o muy estrepitosas, como por ejemplo en el doble asesinato en la carretera de la película Fargo (Cohen, 1996). Se trata de un hecho grotesco, mortal y muy ruidoso en medio de un enorme infinito negro. Los personajes son llevados al límite de la muerte en un lugar inexistente. Cada uno más torpe que el otro en su búsqueda por sobrevivir, terminan, irónicamente, por causar una catástrofe bastante absurda.

El sonido en las comedias clásicas norteamericanas tiende a mostrar una serie de repeticiones; “suele tener una omnipresencia en los diálogos, efectos puntuales, y muy poco de ambientes sonoros. La inclusión de risas, a manera de comentarios, y aplausos. La música es apenas episódica, organiza cambios de escena o pases de tiempo, no hay música afectiva, salvo raras ocasiones” (Carpio, 2012, pág. 284). Al contrario de la comedia clásica americana, el humor negro en el cine, es un género cinematográfico que utiliza un sentido musical para transgredir los propósitos visuales.

Este género ofrece claves para desarrollar el conflicto en lugar de reforzar la sensación presente, como por ejemplo en la película There's Something About Mary (Farrelly, 1998), en la que una pareja de músicos acompañan al personaje durante su historia, pero únicamente el público los

puede escuchar y observar. Ambos, a lo largo de la historia interpretan una única melodía con distintas letras, las cuales dividen la historia por capítulos y estados de ánimo del personaje, potencian el conflicto, y dejan en claro las diversas etapas que atraviesa el personaje, marca el ritmo de su progresión hacia el objetivo.



**Ilustración 3.** Secuencia fotogramas película *There's Something About Mary* Peter Farrelly (1998)

### **1.1.3 El cine de Todd Solondz.**

La cinematografía americana a partir de los años ochenta hacia los noventa fue prodigiosa en la producción de películas del género de comedia, diversificada en distintas ramas: comedia clásica, melodramática, juvenil, popular, y comedia negra. Estas corrientes fueron paralelas al desarrollo de un cine más independiente, desvinculado de las grandes productoras, así “las industrias mediáticas de exhibición y transmisión de películas se vieron profundamente afectadas por la década de la transformación digital, política, y económica” (Holmlund, 2008, pág. 2).

De tal forma que una importante cantidad de la producción cinematográfica norteamericana se realiza para su exclusiva exhibición en vídeo y televisión. Esto también afecta los aspectos estéticos y temáticos de las películas, y de alguna forma nace un nuevo modo de hacer cine, ligado a la idea de “independencia”. “El termino Independientes es utilizado en la cinematografía americana desde los años veinte; el cine independiente deriva su identidad por cuestionar el dominio de *Hollywood*, este cuestionamiento figura antes que nada, por una distinción económica entre los modos de

producción” (Newman, 2007, pág. 20). Este cine cuenta otro tipo de historias, que se acercan más a la cotidianidad y se alejan de las grandes producciones y sus grandes historias heroicas; son películas que muestran un lado más cotidiano de la sociedad y el ciudadano común. El cine de humor negro tiene una visión más objetiva de las situaciones comunes tomadas desde un punto de vista irónico sobre las desdichas de la rutina diaria.

Lo que muestra el humor negro en la tendencia norteamericana de los años noventa es un espacio en el cual las situaciones son realmente creíbles puesto que se asemejan a la realidad desde el punto de vista de un perdedor común. Dentro de estas nuevas tendencias y corrientes nace el cine de Todd Solondz, considerado como uno de los mayores expositores del humor negro norteamericano contemporáneo. De su obra, destaca la trilogía basada en un seguimiento a la forma en que evoluciona la vida de tres familias de la clase media alta norteamericana a lo largo de los años.

La trilogía habla de las relaciones familiares quebrantadas, de los contrastes y la degeneración social, y aborda de forma explícita el tema de la pedofilia y su reacción social. Las películas de Solondz tratan estos temas de forma frontal. Por supuesto, son constantes la sátira e ironía con la que ve a la sociedad norteamericana en el resto de sus largometrajes: *Fear, Anxiety and Depresión* (Solondz, 1989), *Storytelling* (Solondz, 2001), *Palindromes* (Solondz, 2004), *Dark Horse* (Solondz, 2013), películas que también emprenden una sátira a la vida del mundo judío de la clase media alta de los Estados Unidos, especialmente de los suburbios acomodados.

Nacido y criado en los suburbios de Newark, New Jersey, el amor por el cine lo desarrolla en la Universidad de Yale. Esto lo conduce brevemente a Los Ángeles, en la década de los ochenta, y luego a la escuela de cine de la Universidad de Nueva York. Solondz, se distingue como escritor y director. Uno de sus cortos cómicos, *Schatt Last Shot* (Solondz, 1985), es elegido entre el trabajo de los estudiantes de la *New York University* para una investigación de



la industria en 1986. En Seguida, Solondz empieza a trabajar para las oficinas ejecutivas de la *20th Century Fox*.



**Ilustración 4.** Fotograma película Wellcome to the Dollhouse Todd Solondz (1995).

El tono de la primera película de Solondz, *Fear, Anxiety and Depression* (1989), Co-producida por *20th Century Fox* y *Columbia Pictures*, realza la autocompasión como una parodia de narcisismo. La fuerte crítica que existe en sus siguientes películas lo convierte en un director particularmente referencial de la nueva corriente cinematográfica de los años noventa. La segunda obra de Solondz, *Welcome to the Dollhouse* (1995), es una comedia negra sobre una adolescente excluida en su escuela. Esta película es bien recibida dentro del medio cinematográfico independiente, siendo galardonada en el festival de *Sundance* con el premio del jurado. En la película, Dawn es una adolescente marginada, que intenta pasar desapercibida entre burlas y maltrato psicológico de sus compañeros de clase.

La cruel lógica del orden social permite a Solondz, amplificar cuestiones planteadas en la película anterior. Por ejemplo, la agresión sexual: Brandon, el único chico que muestra interés en Dawn, amenaza varias veces en violarla; ella primero responde a estas amenazas con miedo, luego con resignación, e inmediatamente un breve romance sobreviene cuando, sin encontrar resistencia de Dawn, Brandon admite su afecto por ella. De tal forma que al combinar la hegemonía del orden social prestado de la comedia de costumbres, con el cinismo de las comedias oscuras, le permite a Solondz ser

capaz de resolver la relación víctima/agresor en forma de tragicomedia, que es uno de los momentos cumbres de la película.

Posteriormente Solondz realiza su obra que lo lleva a lo más alto en cuanto al cine de género del humor negro, *Happiness* (1998), ganadora del premio FIPRESCI, en el *Festival de Cannes 1998*. Cuenta la historia de Joy, una desdichada solterona que mira con positivismo el porvenir a pesar de sus constantes fracasos en el ámbito laboral y sentimental. *Happiness*, tiene su otra línea argumentativa al mostrar la vida de la familia de Joy. La irreparable relación que tienen los padres, la insatisfacción sexual y necesidad de autoestima de su hermana mayor y, por último la degeneración sexual del esposo de su otra hermana, quien practica la pedofilia con los amigos de su hijo.

Esta comedia negra ahonda dentro de la perspectiva que tiene el público de acuerdo a la crueldad de los personajes. La historia centra su objetivo en retratar a estos personajes de manera cotidiana, mostrando sus distintos problemas y aberraciones mentales de una manera simple y directa. Solondz deja de lado las historias juveniles para trasladar esta vez su mirada al mundo de los adultos fracasados. *Happiness*, se convierte en una obra de culto al tratar estas problemáticas desde un punto de vista irónico. Solondz, se consagra en el medio y se convierte en referente de un nuevo cine independiente.



**Ilustración 5.** Fotograma película *Life During Wartime* Todd Solondz (2009).





**Ilustración 6.** Fotograma película *Happines* Todd Solondz (1998).

Diez años después, luego de haber realizado dos largometrajes de por medio, Solondz produce una secuela de *Happines*, *Life During Wartime* (2009). El nuevo título de esta obra cuenta nuevamente la historia de la familia Jordan diez años después. El director centra su atención en Joy, y a su vez en su sobrino Timmy. Ambos cuestionan a lo largo del filme la problemática de “perdonar y olvidar”. Esta película obtuvo el premio a mejor guion en el Festival de Venecia 2009, y es una clara crítica al mundo en que vive la sociedad norteamericana después del atentado del 11 de septiembre. La película hace referencia a los atentados y la manera en que la sociedad debe enfrentar esto, o la manera en que se debe reaccionar ante una u otra situación, y cuáles son las visiones de las distintas generaciones hacia el acontecimiento.

*Life During Wartime*, es el punto más alto en cuanto a narrativa visual, sonora y de género que consigue el director. La continuidad a lo largo de los años ha brindado la posibilidad al director de perfeccionar su técnica y de volverse una referencia obligatoria dentro del cine contemporáneo. De tal manera que combina personajes previamente vistos en sus otros filmes para ahora mejorar un lenguaje profundo y más filosófico.

Las películas de Todd Solondz son vistas con cierta prevención ya que siempre tratan temas relacionados espinosos y directamente con la moral y las

costumbres, o las formas de ver o vivir, y dentro de ellas, lo que es o no socialmente correcto.

#### 1.1.4 Efectos anímicos que produce la banda sonora en el cine.

Existen múltiples maneras en que el sonido afecta a la imagen cinematográfica de orientación narrativa. El sonido es parte de la historia y puede llegar a ser mucho más trascendente, narrativamente hablando, que las propias imágenes. En el cine, el sonido generalmente se presenta en bandas<sup>5</sup> de: diálogos, efectos, ambientes y música. Estas bandas se reconocen debido a su lugar en la imagen o cómo la van influenciando. La voz y los diálogos se encargan de desarrollar el relato de manera literal. Los efectos sonoros se ubican respecto a su tonalidad similar con de la imagen. Los ambientes sonoros hacen referencia a las emociones; y la banda de música usualmente cumple la función de *leitmotiv*<sup>6</sup>, de anuncio o reiteración, cada vez que aparece un personaje.

El sonido se distingue de acuerdo a su relación visual. Cuando el emisor es visible, el sonido se considera “en campo”, cuando no es visible, “fuera de campo”. Cuando es ajeno al campo visual, sonido en *off*, que significa un sonido alejado en el tiempo y el espacio, se considera como la voz del narrador. Como señala Chion (1993, pág. 28), en su capítulo *Las tres escuchas*, el sonido adquiere diferentes funciones e intenciones fácilmente localizadas desde la perspectiva de la escucha. Se pueden establecer tres tipos de escucha para cualquier sonido:

---

<sup>5</sup> “Una película puede tener más de 15 pistas de sonido distintas que compongan finalmente las bandas de sonido: Diálogos, Efectos, Ambientes y Música definitivas” (Konigsberg, 2004, pág. 436).

<sup>6</sup> Según el libro Cine y Educación. *Leitmotiv* (o motivo conductor), funciona por asociación: la primera vez que suena el tema musical aparece acompañando a un personaje [...], una situación, o un ambiente. El poder evocador y emotivo de la música hace que estos sonidos queden en la memoria del público, de manera que cuando vuelvan a oírse, la crearán automáticamente una asociación mental que reforzará la intensidad y el significado de las imágenes que verá (Ambròs & Breu, 2007, pág. 87).

1. Escucha causal: en la que lo importante es identificar o reconocer el objeto, el fenómeno o el ser que produce el sonido, por lo tanto es un signo de indicio, es decir, el sonido provee de un significado al objeto que lo produce, asimismo aporta datos secundarios sobre éste en cuanto a localización, velocidad, comportamiento o desplazamiento (Chion, 1993, pág. 28).
2. Escucha semántica: se trata de un sonido codificado, portador de un sentido socialmente reconocido y que debe ser interpretado. La relación entre el objeto que produce el sonido y el significado que transporta es simbólica (Chion, 1993, pág. 30).
3. Escucha reducida: es la que afecta a las cualidades y las formas propias del sonido, independientemente de su causa y de su sentido, que toma el sonido (verbal, instrumental, anecdótico o cualquier otro), como objeto de atención, en lugar de atravesarlo buscando otra cosa a través de él (Chion, 1993, pág. 30).

Escucha	Intencionalidad	Funciones
Causal	Ambientar una escena	<i>Descriptiva indicial</i> , ubica la escena de la acción en términos de tiempo y espacio.
Semántica	Resaltar un fenómeno, acontecimiento o acción.	<i>Expresiva</i> , el sonido suscita un determinado clima emocional.
	Fijar en la mente del espectador las relaciones posibles entre el sonido y la trama.	<i>Leitmotiv</i> sonoro, señala la presencia en escena de un personaje o de una acción recurrente.
Reducida	Especializar la propia escucha.	<i>Estética</i> , identifica las formas sonoras elementales: ritmo, melodía, y armonía.

**Cuadro 2.** Escuchas, intencionalidades y funciones del sonido. Castellanos Cerda, Vicente (2002).

En el cuadro número 2 se observa un modelo de análisis sonoro que representa de forma gráfica la recepción sonora de *Las Tres Escuchas* en el espectador. A partir de este esquema, se obtiene un modelo de análisis fílmico/sonoro para la trilogía del director Todd Solondz, aplicada mediante conceptos por medio de los cuales se refiere al sonido en cuanto receptado por el espectador.

No hay que olvidar que el “valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene, o el recuerdo que de ella se conserva, ya que ésta información o ésta expresión se desprende de modo «natural» de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen” (Chion, 1993, pág. 13). La banda sonora en el cine es un elemento primordial a la hora de reforzar la transmisión de sensaciones del director al espectador, y a la hora de particularizar el discurso según las emociones del personaje. Al ser el elemento más perceptible a la hora de ver/escuchar, una película, el sonido se transforma en el eje conductor de la narrativa, de los tiempos y los espacios de la acción dramática. En el cine sonoro, el humor negro funciona con una base anempática<sup>7</sup>, es decir, que la atmósfera sonora que rodea al personaje no necesariamente está acorde a lo que siente el personaje. Las situaciones en las que se ven envueltos los personajes pueden ser incómodas e incluso desagradables, y entonces “el efecto anempático, la mayoría de las veces, concierne a la música, pero puede utilizarse también con ruidos: cuando por ejemplo, en una escena muy violenta o tras la muerte de un personaje, sigue desarrollándose un proceso cualquiera, como si no pasase nada.

Por ejemplo en *Psicosis*, de Hitchcock” (Chion, 1993, pág. 16), después del asesinato de Marion, la ducha sigue con su caudal de agua durante un largo tiempo, mientras la cámara continúa con sus movimientos y su lenguaje circular, el sonido se mantiene en el ambiente. Esta incomodidad en el espectador, convierte la sensación ajena del espacio en algo crudo, y acentúa la realidad del momento.

---

<sup>7</sup> Según Chion (Chion, 1993, pág. 15) El efecto anempático muestra una indiferencia ostensible ante una situación dada, progresando de manera regular, impávida e ineluctable. Y sobre el fondo mismo de esta «indiferencia» se desarrolla la escena, lo que tiene por efecto, no la congelación de la emoción sino, por el contrario, su intensificación, su inscripción en un fondo cósmico.



**Ilustración 7.** Secuencia de fotogramas película *Psycho* Alfred Hitchcock (1960).

Una de las funciones que cumple la construcción de una banda sonora en este tipo de películas es otorgarle al sonido y al espacio en el que se desarrollan las acciones un contexto realista y cercano a lo cotidiano, fortaleciendo esto a través de una serie de efectos sonoros (generalmente frecuencias asociadas a la emoción del personaje), sostenidas ya en el desglose de planos, y que van a acompañar la sensación primaria del personaje. Esto realza una emoción y ayuda al espectador a presuponer y leer mejor el desarrollo de la historia. El manejo del sonido en el cine de humor negro logra afectar realmente al espectador ya que lo engancha de manera inconsciente, el espectador no logra entender la causa por la cual no puede dejar de observar una situación, y que ésta le provoque una sensación placentera.

Un claro ejemplo de ésta función de enganche inconsciente del sonido se cumple en la película *A Clockwork Orange* (Kubrick, 1971), cuando se escucha *Singin' in The Rain* interpretada por *Alex DeLarge* antes de asesinar a sus víctimas. El espacio en el que viven los personajes habla de un lugar exclusivo, silenciado en medio del bosque, en el que nadie puede escuchar sus suplicas. Estas imágenes crueles se ven envueltas en un contexto festivo en medio de disfraces, cánticos, risas, juegos sexuales y golpes, coreografiados paródicamente con los movimientos de los pasos de baile de Gene Kelly, esta vez en un musical violento y crudo en el que la baja sociedad golpea a la alta sociedad.



**Ilustración 8.** Secuencia fotogramas película A Clockwork Orange Stanley Kubrick (1971).

Como dice Sonnenschein (2002) “en una comedia que alterna entre las emociones primarias y secundarias, existe la oportunidad de cambiar el punto de vista. Un nuevo ritmo puede ser establecido, una nueva frecuencia entre dos puntos de vista, primario y secundario” (p.8).

La caracterización que tiene la banda sonora dentro de las comedias negras sugiere cierto tipo de lectura conducida hacia una percepción más cruda. La escucha a la que es sometido el espectador es una construcción sonora que refleja contrastes entre las emociones del personaje y el entorno donde se desarrollan las acciones.

---

## CAPÍTULO II

### ANÁLISIS DE SECUENCIAS

#### 2.1 MODELO DE ANÁLISIS APLICADO A LAS SECUENCIAS DEL CINE DE COMEDIA NEGRA DEL DIRECTOR TODD SOLONDZ.

##### 2.1.1 Modelo de análisis sonoro.

El sonido en las secuencias seleccionadas fusiona varios elementos propios de lo sonoro y de la cámara; además de establecer un intercambio constante entre las sensaciones del personaje y del espectador. Las secuencias vamos a dividir las en grupos de acuerdo a su intensidad dramática; la primera parte está dedicada al análisis de la introducción en las tres películas; la segunda parte se centra en el giro; y la última parte se enfoca en el desenlace.

La terminología que empleamos para dicho análisis de secuencias está codificado según las variables o los valores de plano de la imagen. Se leen en función de las primeras letras de su valor: P.G (Plano general), P.A (plano americano), P.M (Plano medio), P.P (Primer plano), P.D (Plano detalle). También se subraya con color amarillo los puntos en los cuales el sonido incide de manera más notoria en la carga dramática de la historia, así como las secciones en las cuales el sonido influye de manera directa en la puesta en escena. A la par se resalta con color verde las constantes y similitudes sonoras que caracterizan al género del humor negro.



Incidencia del sonido en puesta en escena.



Constantes sonoras de acuerdo al género del humor negro.



---

### **2.1.2 Análisis de secuencias: Introducción.**

Las escenas que forman parte de la introducción tienen como denominador común el presentar al personaje y la manera en la que éste es visto dentro de la sociedad. Además sirven para presentar el punto de vista y estilo del director, y también se denota la forma en que influye el sonido en la construcción de los entornos, de manera emocional y figurativa del personaje. Las secuencias seleccionadas para el análisis aportan información sobre los diálogos y su recepción en el espectador y cómo han sido elaborados de acuerdo a la situación dramática dada. El análisis también enfoca en los ambientes sonoros, e informa sobre la sensación de incomodidad que genera estar dentro de un espacio ajeno al del personaje principal. Las secuencias de introducción generalmente orientan sobre el personaje y dan cuenta de qué va la historia.

La lectura de cada fotograma (imágenes en secuencia), se especifica al lado izquierdo de la tabla con una letra y un número (**A1.**\_), para cada imagen, seguido de su nomenclatura. Se hace una lectura de la secuencia de fotogramas de izquierda a derecha en orden dramático.



Incidencia del sonido en puesta en escena.



Constantes sonoras de acuerdo al género del humor negro.






**1. Welcome to the Dollhouse (Solondz - 1995):** Secuencias 1 y 2. Introducción de la película. El personaje principal y su entorno son presentados, se caracteriza su universo social. Las dos secuencias iniciales capturan la personalidad del personaje, según las situaciones que atraviesa.

<p><b>Introducción:</b></p> <p><b>Título de la película</b></p> <p><b>A.1._</b> Letras con el nombre de la película: <i>Welcome to the Dollhouse</i></p>	
<p><b>Secuencia 1. Cuadro Familiar.</b></p> <p><b>A.2._</b> P.D. Frontal. Cuadro familiar - <i>dolly-in</i> (acercamiento proximal a un personaje).</p> <p><b>A.3._</b> P.P. Frontal. <i>Dolly-in</i>. Rostro Dawn Weiner. Personaje principal es presentado.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
<p><b>Secuencia 2. Interior. Comedor - Colegio Dawn.</b></p> <p><b>B.1._</b> P.M. Lateral. Cafetería colegio Dawn. <i>Dolly- lateral</i>. Dawn observa el lugar.</p> <p><b>B.2. P.A. Lateral 3/4.</b> Mesa cafetería colegio Dawn. El personaje encuentra una mesa donde sentarse.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
<p><b>B.3._</b> P.M. Lateral 3/4. Compañera clase Dawn se burla de su comida.</p> <p><b>B.4._</b> P.A. Contrapiacado Lateral. Equipo de animadoras se ríe del personaje principal.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

**Cuadro 3.** Análisis Introducción película: Welcome to the Dollhouse.

Película	Número de secuencia y Descripción Detallada	Diálogo	Ambientes y efectos de sonido	Banda sonora
<b>Welcome to the Dollhouse</b>	<u>Secuencias 1 y 2</u> 0.15"- 02'.25" Sec1 .Cuadro familiar. Sec2. Interior. Comedor de Colegio - Dawn.	Sec1. No hay diálogo, la música acompaña el movimiento de la cámara. Sec2. Diálogos de chica en el colegio: "Alguien vomitó en esa comida". Diálogo equipo de animadoras: "Eres lesbiana". (Constante burla, y referencia a lo grotesco en la comida).	Sec1. Música de piano durante toda la escena. Únicamente suena la melodía. Sec2. Ruido de ambiente sonoro silencia movimientos de Dawn. Las acciones de los estudiantes en contra de Dawn son más intensas que los diálogos.	Sec1. Música de piano. Refuerza el deseo de un mundo irreal, lleno de felicidad. Todo es perfecto. Sec2. Escena sin música. El diseño sonoro se enfoca más en los ambientes.
<b>Descripción General</b>	Sec1. Retrato familiar. Acercamiento hacia un personaje en el cuadro. Sec2. El personaje visto anteriormente en el cuadro, busca dentro de una cafetería una mesa para almorzar.	Sec1. Se suprime el diálogo para darle importancia a la música. Sec2. Diálogos especifican que Dawn no puede encajar en ningún lugar. Tampoco con las personas más excluidas de la escuela.	Sec1. La música acompaña al movimiento de cámara, se enfatiza al personaje. Sec2. Dawn no es escuchada entre la multitud, el ambiente de la cafetería opaca sonoramente al personaje.	Sec1. La música crea una sensación de fantasía a la historia. Sec2. No hay música. Se potencia más las acciones antes que emociones.
<b>Comentarios detallados de la edición de sonido</b>	Sec1. Música de piano incidental durante <i>dolly-in</i> (acercamiento proximal) hacia cuadro de familia, (sensación de fantasía, irreal). Sec2. Bullicio interior comedor colegio envuelve sonoramente el espacio cotidiano de Dawn.	Sec1. La música ironiza con la imagen. Cuadro familiar con música melódica de piano sobre imagen ridícula del rostro de Dawn. Sec2. El ruido de fondo se pierde con la llegada de las niñas. Grito de "lesbiana" fortalece la transición de escena.	Sec1. La música ironiza con la imagen, risa a carcajadas de Dawn contrastada con una ambientación musical de música clásica. Sec2. El ruido ambiente ayuda a mejorar la idea que Dawn es diminuta.	Sec1. La música sirve para aligerar y aclarar de quien va la historia. Sec2. No hay música, suprimirla realza el personaje de Dawn en el mundo.
<b>Escucha semántica detallada (Expresiva-leitmotiv)</b>	Sec1. La música describe la situación y la sensación del personaje. Contrasta los rostros de los personajes con música melodiosa. Sec2. El personaje Dawn, es silenciado por el bullicio del lugar.	Sec1. No hay diálogo. La melodía actúa sobre la imagen. Sec2. El ambiente sonoro permite diferenciar de manera clara la espacialidad del entorno.	Sec1. No hay ambiente. El sonido se condiciona a la música. Sec2. El grito de las porristas resuena en el ambiente, se convierte en gran dilatador del corte.	Sec1. Música se transforma en un delatador de la clase social en la que se va a desarrollar la historia. Sec2. No hay música. La escena se sostiene de acuerdo a sus ambientes.


**2. Happiness:** Secuencia 1. Introducción de la película. Dos personajes conversan en un restaurante, finalmente uno de los personajes decide romper su relación amorosa con el otro personaje. Los dos personajes son presentados en un lugar ajeno a la situación que atraviesan.

<p><b>Introducción:</b></p> <p>A.1._Viñetas de Apertura</p>	
<p><b>Secuencia 1.</b> <b>Interior -Restaurante.</b></p> <p><b>A.2._P.P. Frontal. Joy Jordan.</b> Interior Restaurante. El personaje Joy mira fijamente a otro personaje.</p> <p><b>A.3. P.P. Frontal. Andy Kornblunt.</b> Interior Restaurante. El personaje mira y escucha a Joy.</p>	<div>   </div>
<p><b>A.4._P.G. Frontal Two-Shot</b> (dos actores visibles en la imagen). Interior mesa de Restaurante. Andy y Joy se quedan en silencio después de haber discutido gravemente.</p> <p><b>A.5._ Título de la película:</b> <i>Happiness.</i></p>	<div>   </div>

**Cuadro 4.** Análisis Introducción película: Happiness.

Película	Número de secuencia y Descripción Detallada	Diálogo	Ambientes y efectos de sonido	Banda sonora
<b>Happiness</b>	Secuencia 1. 0.15" - 06'.20" Interior Restaurante Noche.	Sec1. El personaje Joy termina su relación amorosa con Andy. Diálogo: "No hay nadie más eres sólo tú". <b>Ironía en diálogo, ridiculiza al personaje.</b> Andy responde con fuertes palabras: "hasta el final de tus días serás mierda". <b>Referencia a lo grotesco.</b>	Sec1. Introducción de película con música clásica, armoniosa (violines), remite a los cuentos de hadas. <b>Canción que se asemeja a la "felicidad".</b>	<b>La introducción de la película tiene de fondo una melodía semejante a la música clásica.</b>
<b>Descripción General</b>	Sec1. Los personajes Joy y Andy tienen una conversación en un restaurante.	Sec1. El personaje Joy rompe con Andy. No se lo dice directamente, se lo hace entender. El personaje Andy, devastado insulta a Joy, terminado por completo su relación.	Sec1. La música introduce al espectador en un terreno armonioso. La discusión y el rompimiento grosero de los personajes son desarrollados en un ambiente ajeno a la discusión. <b>Subraya la incomodidad del personaje/espectador con el silencio.</b>	<b>Sec1. Los personajes dialogan después de ser precedidos de música clásica. Situación irreal y poco digerible.</b>
<b>Comentarios detallados de la edición de sonido</b>	Sec1. Los personajes Joy y Andy discuten sobre su presente relación amorosa en un ambiente silencioso.	<b>Sec1. Los silencios entre cada discusión favorecen que se genere un efecto de incomodidad de los personajes con el lugar y risa del espectador debido a la situación.</b>	Sec1. La introducción de la película con música permite también finalizar la secuencia con música, forma un bloque conciso que ironiza el título "felicidad" con lo que acaba de suceder.	Sec1. La música acompaña los créditos y el final de la secuencia subraya el nombre de la película. Ironiza con la historia, la película marca su tendencia a manejarse dentro de lo absurdo.
<b>Escucha semántica detallada (Expresiva-leitmotiv)</b>	Sec1. Constante ironía de los diálogos del personaje Joy. Ella evade todo con su formalidad.	<b>Sec1. El rompimiento del estado de ánimo de Andy da un giro radical a lo que supone el espectador. Esto enfatiza la idea de choque en cuanto a niveles morales. causa risa el insulto referente a lo grotesco. Se maneja cautela por el lugar donde suceden las acciones.</b>	Sec1. El llanto del personaje Andy en un lugar inadecuado, resulta incómodo para el espectador. <b>El silencio se rompe con actividad grotesca (El personaje Andy se limpia la nariz).</b>	<b>Sec1. La entrada y salida de la escena se construye con un leitmotiv. La música de violín abre y cierra el círculo de secuencias dándole ritmo y dividiendo claramente los tiempos de la historia.</b>

**3. Life During Wartime:** Secuencia 1. Introducción de la película. Dos personajes dialogan en la mesa de un restaurante. Ambos se confiesan el uno al otro su visión sentimental frente a la relación amorosa que atraviesan.

<p><b>Introducción:</b></p> <p>A.1._Viñetas de Apertura</p>	
	A.1.
<p><b>Secuencia 1.</b></p> <p><b>Interior - Restaurante.</b></p> <p><b>A.2._P.P. Frontal. Joy Jordan.</b> Interior. Restaurante. Joy conversa con otro personaje frente a ella.</p> <p><b>A.3._P.P. Frontal. Allen.</b> Interior. Restaurante. El personaje Allen, escucha a Joy, y luego se dirige a ella.</p>	 
	A.2                                  A.3
<p><b>A.4._P.M. Lateral Two-Shot 3/4</b> (dos actores visibles en la imagen). Joy recibe un regalo de Allen. Objeto relacionado directamente al pasado de Joy.</p> <p><b>A.5._P.M. Contrapicado.</b> Mesera. El personaje de mesera escupe a Allen después de escucharlo, finalmente lo insulta.</p>	 
	A.4                                  A.5
<p><b>A.6._P.G. Frontal Two-Shot</b> (Dos atores visibles en la imagen). Mesa Interior Restaurante. Ambos personajes se quedan en silencio después de haber conversado seriamente.</p> <p><b>A.7._ Título de la película:</b> <i>Life During Wartime.</i></p>	 
	A.6                                  A.7

**Cuadro 5.** Análisis Introducción película: Life During Wartime.



Película	Número de secuencia y Descripción Detallada	Diálogo	Ambientes y efectos de sonido	Banda sonora
<b>Life During Wartime</b>	Secuencia 1. 0.45"- 05'.35" Interior Restaurante Noche.	Sec1. Personajes Joy y Allen, conversan de su relación. "Forgive and Forget" (perdonar y olvidar), es el lema de Joy ante sus acontecimientos. Allen quiere confesarle uno de los vicios que no ha podido dejar.	Sec1. Introducción de la película con música similar al género clásico. Genera espacio onírico. El ambiente del lugar se silencia, se enfoca la atención en movimientos de los personajes.	Sec1. Introducción y final de la secuencia con música clásica, relacionada a cuentos infantiles.
<b>Descripción General</b>	Sec1. Los personajes Joy y Allen se alistan para comer. Antes, conversan seriamente de lo que les sucede en sus vidas.	Sec1. Referencia sonora a película <i>Happiness</i> . Diálogo Joy: "Todo está bien solo tuve un deja vú". El personaje Joy, no deja de mirar a Allen. Personaje Allen confiesa a Joy lo difícil que le ha resultado dejar los vicios.	Sec1. El ambiente del lugar (silencioso), encapsula sonoramente a los personajes. El diálogo de los personajes es más perceptible y el lugar se vuelve ajeno a ellos.	Sec1. Los personajes dialogan después de ser precedidos de música (violines entonando melodía). Los personajes son enmarcados en terreno irreal poco digerible.
<b>Comentarios detallados de la edición de sonido</b>	Sec1. Introducción y final de la secuencia con música referente a cuentos infantiles.	Sec1. La conversación que mantienen los dos personajes refleja su búsqueda por encajar en la sociedad. Los constantes lloqueos de los personajes en un ambiente correcto refuerzan la sensación de distanciamiento y "vergüenza ajena" del espectador.	Sec1. El ambiente del mundo de los personajes es muy caótico por lo que se los encierra en este lugar casi de cuento de hadas en el que hablan libremente.	Sec1. El poner a los personajes en este lugar potencia sus diálogos y acciones, ya que sus actividades van más allá de lo que el lugar puede aceptar. Contradice sus diálogos y sus acciones al lugar donde suceden las mismas.
<b>Escucha semántica detallada (Expresiva-leitmotiv)</b>	Sec1. Se presenta nuevamente un Leitmotiv, utilizado para marcar los tiempos y el bloque que compone cada parte de la historia. Caracteriza los momentos del guion.	Sec1. Referencia a lo grotesco. Allen trata de ser un rehabilitado sexual, que lucha por cambiar pero no puede. Diálogo final Allen: "Únicamente lo hago los domingos".	Sec1. La llegada de un tercer personaje, rompe con la conversación. El nuevo personaje escupe en la cara a Allen (remite a lo grotesco). Se muestra el nivel de crudeza de la sociedad a la que se enfrentan estos personajes.	Sec1. La música como Leitmotiv evidencia la ironía de la misma con la situación dada.

---

### **2.1.3 Primeras conclusiones del análisis sonoro de introducción de los filmes de Todd Solondz.**

1. Afectación de la banda sonora: durante las secuencias de introducción el director enfatiza su construcción sonora hacia la música; la música ironiza con las situaciones. Generalmente va direccionada a reforzar la emoción primaria del personaje.
2. Los diálogos están en contradicción con el mensaje comunicado por la imagen. Se presenta la imagen y el sonido con una atmósfera armoniosa, contrastada con diálogos de crudeza e impacto. El uso de diálogos referentes a lo grotesco funciona de manera inorgánica con la armonía espacial, al escuchar los diálogos poco digeribles, se potencia la sensación de incomodidad del espectador y hace referencia al humor negro.
3. La constante de las tres secuencias muestra a estos personajes como héroes marginados; personajes poco aceptados por la sociedad, perdedores en una sociedad competitiva al extremo. Los personajes son absorbidos sonoramente, por su entorno; el ambiente de las escenas está construido con el fin de que los personajes sean objetos de burla.

#### **2.1.4 Análisis de las secuencias: Giro narrativo.**

Las secuencias que forman parte del análisis del giro narrativo se enfocan en la cuestión musical de la historia, y en la función de los efectos de sonido dentro de las emociones del personaje. Las secuencias de giro narrativo analizan el trabajo sonoro en dirección dramática y su influencia en la puesta en escena.

El punto de giro narrativo es siempre un momento distinto en la película y es por el cual se desata los objetivos de los personajes. En las tres secuencias el punto de giro narrativo marca una brecha entre el tiempo/espacio; fortalecido por un efecto sonoro, es por esto que esta parte del análisis enfoca su punto de vista de los ambientes sonoros, y banda sonora musical.









Incidencia del sonido en puesta en escena.



Constantes sonoras de acuerdo al género del humor negro.



**1. Welcome to the Dollhouse:** Secuencias 7–8. Giro narrativo de la historia. El personaje principal es desviado de su actividad cotidiana por un efecto sonoro (un sonido externo, música, efecto de sonido, o ambiente). Este se convierte en el detonante de la historia, a raíz del fenómeno sonoro los personajes accionan a sus objetivos.

<p><b>Giro Narrativo:</b></p> <p><b>Secuencia 1.</b> Interior. Habitación Dawn – Tarde. A.1_P.D. Picado. Cierra de madera corta cabeza de muñeca de plástico. A.2_P.G. Lateral 3/4. Habitación Dawn. El personaje escucha un ruido.</p>	  <p>A.1. A.2</p>
<p><b>Secuencia 2.</b> <b>Interior. Sala - Casa Dawn.</b> B.1_P.A. Contrapicado frontal. Interior. Casa. Dawn. El personaje baja las escaleras en busca del ruido. <b>Secuencia 3.</b> <b>Exterior. Patio - Casa Dawn.</b> C.1_P.A. Frontal. Exterior. Casa Dawn – <i>dolly-in</i> (acercamiento proximal),</p>	  <p>B.1 C.1</p>
<p><b>C.2_P.A. Lateral 3/4.</b> Exterior. Garage Dawn, La banda de Mark ensaya en la cochera. <i>Dolly-in</i> (acercamiento proximal), al nuevo miembro de la banda. <b>Secuencia 4.</b> <b>Interior. Habitación - Dawn – Noche.</b> <b>D.1_P.M. Cenital.</b> Habitación Dawn. <i>Dolly-in</i> (acercamiento proximal), al personaje. Dawn entra en trance al escuchar la canción que interpreta la banda.</p>	  <p>C.2 D.1</p>

**Cuadro 6.** Análisis Giro Narrativo película: Welcome to the Dollhouse.

Película	Número de secuencia y Descripción Detallada	Diálogo	Ambientes y efectos de sonido	Banda sonora
<b>Welcome to the Dollhouse</b>	<p>Secuencia 7 – 8 08'.15"- 09'.25"</p> <p>Sec1. Interior Habitación Dawn Tarde. Sec2. Interior Sala casa Dawn. Sec3. Exterior Patio casa Dawn. Sec4. Interior Habitación Dawn Noche.</p>	<p>Sec1. Dawn murmura, mientras corta con una sierra la cabeza de una muñeca. Sec2. La madre de Dawn habla de enviarla a Disneylandia. Sec3 y Sec4. Música de la banda ironiza en la letra, habla de conquistar a una chica. Se intensifica con movimientos de cámara (acercamientos).</p>	<p>Sec1. El silencio de la habitación de Dawn y su actividad se detienen con ruido externo. Sec2. Ambiente casa se intensifica con los movimientos de Dawn, el ambiente exterior los imitiza. Sec3. Transición de ambiente y de espacio por efecto de la música. Sec4. Ambiente completamente silenciado por música.</p>	<p>Sec1. Música de banda de hermano de Dawn interrumpe su molestia. Sec2. La música empieza a intensificarse mientras baja las escaleras. Sec3. Música completamente ambiental. Sec4. La música permanece sonando en la mente del personaje.</p>
<b>Descripción General</b>	<p>Sec1. Un ruido externo detiene a Dawn y la hace salir de su habitación. Sec2. Dawn baja las escaleras de su casa en búsqueda del ruido. Sec3. Dawn identifica a un nuevo sujeto en la banda de su hermano. Sec4. Dawn en su habitación parece estar en trance escuchando la melodía en su mente.</p>	<p>Sec1. Dawn se detiene al escuchar música. Diálogo canción: Mi dulce caramelo. Sec2. Dawn baja las escaleras, su madre habla por teléfono. Diálogos madre: ¿Qué niño no quiere ir a Disneylandia? Sec3. Dawn escucha la canción claramente. Letra Canción: "Volvámonos locos, volvámonos salvajes". Sec4. Letra de canción refleja deseo sexual de Dawn.</p>	<p>Sec1. La brusca actividad de Dawn es silenciada por una canción. Sec2. El ambiente de la casa se disminuye lentamente mediante el personaje sale del lugar. Sec3. La música adquiere fuerza con la completa atención del personaje. Sec4. El ambiente sonoro es suprimido para fortalecer la idea de música sonando en la mente del personaje.</p>	<p>Sec1. Canción un tanto romántica suena al exterior de la casa de Dawn. Sec2. La canción empieza a sonar más fuerte y el personaje busca con decisión su origen. Sec3. El personaje se queda paralizado por la música y fija su atención en el nuevo líder. Sec4. La canción refuerza en el subconsciente el objetivo del personaje.</p>
<b>Comentarios detallados de la edición de sonido</b>	<p>Sec1. Dawn en su cuarto escucha música a lo lejos. Sec2. Dawn baja las escaleras y se acerca a la puerta la música crece. Sec3. Finalmente fuera de la casa la música que sale del garaje paraliza a Dawn. Sec4. Dawn entra en un sueño mental escuchando la melodía.</p>	<p>Sec1. Dawn escucha a lo lejos una extraña melodía. Sec2. La letra de la canción va entre líneas lo vulgar, se opaca con tonalidades de instrumentos poco comunes (clarinete). Sec3. La ironía que existe entre la letra refuerza y oculta los deseos del personaje. Sec4. Dawn escucha la música en su cabeza.</p>	<p>Sec1. Efecto sonoro se genera la sensación del personaje por evento extraordinario. Sec2. Ambiente sonoro y diálogos se incrementa en la casa, personaje va en búsqueda de melodía. Sec3. Ambiente exterior se disminuye de paso a música. Sec4. Personaje ensimismado, ambiente desaparece completamente.</p>	<p>Sec1. La música se convierte en ambiental. Sec2. La música se convierte en ambiental, para finalmente con la transición de tiempo convertirse en extradiegética, cambia la emoción del personaje con este evento.</p>

<p><b>Escucha semántica detallada (Expresiva- leitmotiv)</b></p>	<p>Sec1. Música rompe lo cotidiano del personaje. Sec2. Efecto música fuera de cuadro motiva al personaje a visualizarla. Sec3. La transición de la música ambiental con los acercamientos de cámara a los personajes permite una mejor elipsis y mejor encender del pensamiento del personaje. Sec4. Música de la banda transportan al personaje a un universo onírico.</p>	<p>Sec1 y Sec2. Personaje principal busca evento extraordinario. Sec3. El punto de giro se construye cuando se intensifica la música, la cámara hace leves acercamientos a los personajes. Sec4. Mediante los cortes realizados con disolvencia de una escena a otra la elipsis opaca la letra de la canción y centra la atención en el personaje.</p>	<p>Sec1 y Sec2. Este acontecimiento sonoro rompe con el personaje. El sonido ayuda a marcar el giro en la vida del personaje y aclara sus objetivos. Sec3 y Sec4. La transición de escenas disolviendo lentamente el ambiente para darle paso a la música sirve para centrar la atención en la melodía y en generar escucha mental del personaje.</p>	<p>Sec1. Y Sec2. La música que interpreta la banda es del gusto del personaje, esto lo lleva a un espacio de ensueño donde desea encontrar nuevamente este ritmo. Sec3 y Sec4. La música interpretada en vivo convertida en música en la mente del personaje fortalece el vínculo emocional que éste va a reflejar ante estos momentos sonoros.</p>
--	--	--	---	---

**2. Happiness:** Secuencias 16–17. Giro dramático de la historia. El personaje principal interpreta una melodía en su casa. Una llamada que le informa de la muerte de su antigua pareja, la interrumpe. Finalmente el personaje es visto lamentándose en su trabajo a lo que nadie se interesa por ayudarlo.







<p><b>Giro Narrativo:</b>  <b>Secuencia 1.</b>  <b>Interior. Casa - Joy Jordan - Noche.</b></p> <p><b>A.1_</b> P.M. Paneo 360. Habitación Joy Jordan. El personaje toca la guitarra.  <b>A.2_</b> P.M. Frontal. Joy Jordan. El personaje habla por teléfono.</p>	  <p>A.1. A.2</p>
<p><b>Secuencia 2.</b>  <b>Interior. Habitación – Andy – Noche.</b></p> <p><b>B.1_</b> P.D. Picado. Rostro de Andy. <i>Dolly-out</i> (Movimiento distal). El personaje está muerto.  <b>B.2.</b> P.G. Lateral. Habitación Andy. Comisario habla por teléfono.</p>	  <p>B.1 C.1</p>
<p><b>Secuencia 3.</b>  <b>Exterior/Interior.</b>  <b>Oficina – Joy – Tarde.</b></p> <p><b>C.1_</b> P.G. Lateral 3/4. Ext. Fachada Edificio.  <b>C.2_</b> P.M. Lateral 3/4. Interior. Oficina Joy Jordan. El personaje lamenta la pérdida de su antigua pareja.</p>	  <p>C.2 D.1</p>

**Cuadro 7.** Análisis Giro Narrativo película: Happiness.

Película	Número de secuencia y Descripción Detallada	Diálogo	Ambientes y efectos de sonido	Banda sonora
<b>Happiness</b>	<u>Secuencia 16 - 17</u> 33'.52"- 38'.24" Sec1.Interior. Casa Joy. Noche. Sec2. Interior Cuarto de Andy. Noche. Sec3. Interior - Oficina Joy. Día.	Sec1. Joy interpreta su canción <i>Happiness</i> , Le canta su desdicha. Sec2. Policía llama a la casa de Joy para informarle de una muerte. Sec3. Todos hablan indiscretamente de la muerte de este desconocido.	Sec1. Ambiente silencioso se rompe con llamada telefónica. Sec2. Cuarto de Andy ambiente ruidoso acompañado por canto gregoriano. Sec3. Ambiente oficina silencioso, se escucha únicamente murmullos entre todos.	Sec1. Canción: <i>Happiness</i> . Sec2. Resuenan armonías en canto Gregoriano, mientras habla el detective. Sec3. Armonías terminan con llanto de Joy.
<b>Descripción General</b>	Sec1. Joy interpreta su canción <i>Happiness</i> en el cuarto de la casa de sus padres. Sec2. El comisario le informa a Joy sobre la muerte de Andy. Sec3. En la oficina que trabaja Joy, nadie recuerda a Andy.	1. La letra de <i>Happiness</i> , relata la inconformidad de Joy y su visión a tan lejana felicidad. Sec2. El supuesto suicidio del que habla el policía es interrumpido por cosas banales, le resta importancia al evento.	Sec1. La canción de Joy sirve para ilustrar el entorno. Sec2. Con música tétrica se presenta el conflicto de la muerte de un personaje. Sec3. Ambiente en oficina un tanto silencioso, Joy intenta no hacer ruido.	Sec1. Canción de Joy causa lástima, personaje fracasado en la sociedad. Sec. 2. Cuarto de Andy lugar trágico. Sec3. En la oficina, la música abre un nuevo espacio sonoro.
<b>Comentarios detallados de la edición de sonido</b>	Sec1. Música incidental se convierte en ambiental. Sec2. Canto gregoriano marca la parte tétrica, rompe con la tranquilidad. Sec3. Giro dramático. Los cantos sirven de enlace conductor para elipsis las escenas.	Sec1. Letra de canción: "Felicidad ¿Dónde estás?" Joy se caracteriza por ser una fracasada. Sec2. El diálogo que escucha Joy desde su teléfono permite enlazar las escenas, dando tres elipsis dentro de una secuencia. Sec3. Poca importancia hacia personaje Andy. Diálogo amiga Joy: ¿Quién es Andy?	Sec1. El teléfono rompe con el movimiento de cámara, espacio sonoro es algo radicalmente distinto al dormitorio. Sec2. El sonido del cuarto de Andy contrapone la canción de Joy. Sec3. La transición entre escenas es lograda de acuerdo a distintos tonos de melodía, yendo de lo positivo a lo negativo.	Sec1. La unión de escenas con música ayuda a disolver el tiempo y mejora las elipsis. Sec2. El corte con el sonido del teléfono sirve para unir el siguiente espacio con otra melodía. Sec3. Oficina de Joy se suspende la música para enfocarse en la conversación.
<b>Escucha semántica detallada (Expresiva-leitmotiv)</b>	Sec1. Las armonías enfatizan con un movimiento de cámara (paneo 360) la clase social a la que pertenece Joy. Sec2. Los cantos inciden directamente en lo tétrico. Afectan al personaje. Sec3. El corte, potencia la sensación de algo eterno.	Sec1. Sec2. Sec3. La negatividad en la y la poca importancia caracteriza a los personajes. Se burla de su desgracia.	Sec1. Sec2. El teléfono sirve de distracción, corta el movimiento para presentar la realidad, la muerte de Andy y sirve marca el giro en la historia, desde una elipsis. Sec3. El ambiente sonoro silencioso ironiza el momento.	Sec1. La canción de Joy, ironiza con su realidad. Sec2. El canto gregoriano afecta las sensaciones del espectador. Sec3. El silencio da importancia a otros recursos sonoros.



**3. Life During Wartime:** Secuencia 14-15. Giro narrativo de la historia. El personaje principal deambula sonámbulo por lugares vacíos hasta llegar a un restaurante. Después de un pequeño trance emocional, el personaje es visitado por un antiguo amor ya extinto.

<p><b>Giro Narrativo:</b>  <b>Secuencia 1.</b>  <b>Interior – Exterior. Casa – Madre Joy - Noche.</b>  <b>A.1</b>_P.A. Lateral. Interior Casa - Madre Joy. El personaje camina por un pasillo.  <b>A.2</b>_P.G. Lateral. Joy Jordan. El personaje camina por un campo del golf.</p>	<div data-bbox="539 472 946 741"></div> <div data-bbox="962 472 1342 741"></div> <div data-bbox="539 775 590 801">A.1.</div> <div data-bbox="962 775 1013 801">A.2</div>
<p><b>Secuencia 2.</b>  <b>Exterior – Interior. Parqueadero. Restaurante – Noche.</b>  <b>B.1</b>_P.G. Picado. Joy Jordan camina por un parqueadero vacío.  <b>B.2</b>_P.G. Lateral 3/4. Interior. Restaurante. Joy Jordan ingresa.</p>	<div data-bbox="539 835 951 1126"></div> <div data-bbox="967 835 1342 1126"></div> <div data-bbox="539 1149 582 1182">B.1</div> <div data-bbox="957 1149 1000 1182">B.2</div>
<p><b>Secuencia 3.</b>  <b>Exterior/Interior. Oficina – Joy – Tarde.</b>  <b>C.1</b>_P.M. Lateral 3/4. Joy sentada en una mesa.  <b>C.2</b>_P.M. Lateral 3/4. Joy se sorprende al ver a Andy en una visión.</p>	<div data-bbox="539 1216 946 1525"></div> <div data-bbox="957 1216 1342 1525"></div> <div data-bbox="539 1559 582 1588">C.1</div> <div data-bbox="957 1559 1000 1588">C.2</div>

**Cuadro 8.** Análisis Giro Narrativo película: Life During Wartime.

Película	Número de secuencia y Descripción Detallada	Diálogo	Ambientes y efectos de sonido	Banda sonora
<b>Life During Wartime</b>	<p><u>Secuencia 14-15</u> 19'.50"- 26'.24"</p> <p>Sec1. Interior. Casa - Madre Joy - Noche. Sec2. Exterior. Parquero - Noche. Sec3. Interior. Restaurante Noche.</p>	<p>Sec1. Canción: <i>Life During Wartime</i>. Habla que es falso que la guerra ha terminado.</p> <p>Sec2. Mesera sigue las normas del restaurante para servirle a Joy. (Irritable).</p> <p>Sec3. Andy se disculpa con Joy. Ella acepta sus disculpas sin retribuir a Andy. Él la maldice.</p>	<p>Sec1. Ambiente sonoro caracteriza de manera naturalista los distintos lugares por donde deambula Joy.</p> <p>Sec2. El ambiente sonoro incrementa cuando el personaje ingresa al restaurante.</p> <p>Sec3. Ambiente sonoro silencioso se mantiene presente durante conversación de Joy y Andy.</p>	<p>Sec1. Música canción: melodía <i>Life During Wartime</i>, versión original.</p> <p>Sec2. Música desaparece completamente cuando Joy ingresa al restaurante.</p> <p>Sec3. Sonido de canción y <i>dolly-in</i> (acercamiento proximal), para entrar en una especie de visión que tiene Joy (leitmotiv).</p>
<b>Descripción General</b>	<p>Sec1 y Sec2. Joy camina sonámbula por los alrededores de la urbanización donde vive su madre.</p> <p>Sec3. Joy entra a un restaurante, después de caminar. Sentada en la mesa se le aparece el fantasma de Andy.</p>	<p>Sec1. La letra de la canción suena hasta que Joy llega al restaurante.</p> <p>Sec2. En el restaurante, la mesera la atiende y la deja sentada en la mesa.</p> <p>Sec3. Andy aparece y conversan, concluyen que no eran el uno para el otro.</p>	<p>Sec1. Efecto sonoro condicionado a la música.</p> <p>Sec2. El personaje es motivado por un fenómeno sonoro.</p> <p>Sec3. Cuando Joy se queda sola en la mesa, un acercamiento seguido de música interioriza a Joy y le permite hablar con Andy que está muerto.</p>	<p>Sec1. Joy despierta, una canción la acompaña durante un largo recorrido.</p> <p>Sec2. Música deja de ser utilizada para dejar interés a diálogos.</p> <p>Sec3. La melodía de la misma canción aparece el momento exacto del trance de Joy.</p>
<b>Comentarios detallados de la edición de sonido</b>	<p>Sec1. Música utilizada para dar énfasis al giro narrativo.</p> <p>Sec2. Joy entra al lugar precedida de música. Hace referencia a una ilusión.</p> <p>Sec3. Música se transforma en Leitmotiv, agente externo se vincula a la historia (referencia a <i>Happiness</i>).</p>	<p>Sec1. Letra de canción habla sobre la realidad de Joy.</p> <p>Sec2. Los personajes son encapsulados sonoramente en el ambiente silencioso del restaurante.</p> <p>Sec3. El sonido del restaurante (silencio), intensifica la conversación hasta llevarla al nivel más alto. (crechendo en diálogos).</p>	<p>Sec1. Ambiente sonoro construye sonoramente espacios, la transición se hace notoria.</p> <p>Sec2. Ambiente sonoro enfoca atención en Joy, silencios vinculan al espectador con el personaje.</p> <p>Sec3. Un agente externo regresa justificado con un movimiento de cámara y la melodía de una canción.</p>	<p>Sec1. Música traslada visión del espectador a las emociones del personaje.</p> <p>Sec2. Música anulada, interiorización del personaje con silencios.</p> <p>Sec3. Música y movimiento de proximidad, se convierte en transportador de recuerdos y sirve para efectos psicológicos.</p>

<p><b>Escucha semántica detallada (Expresiva- leitmotiv)</b></p>	<p>Sec1. Música refuerza el estado de ánimo del personaje. Sec2. Ironía en la camarera del restaurante y Joy. Actitud adecuada en situación inadecuada. Sec3. La música aparece en el momento del trance, conjugado con un <i>doly-in</i> (acercamiento proximal). Resalta el momento del giro narrativo.</p>	<p>Sec1 y Sec2. La letra de la canción. Habla de la problemática de la historia. Olvidar y Perdonar. Ironiza con la situación de Joy. Sec3. El efecto sonoro <i>Leitmotiv</i> se construye de acuerdo al fenómeno musical y un efecto de cámara, (acercamiento).</p>	<p>Sec1 y Sec2. Ambiente sonoro disminuido captura momento mental del personaje a través de música. Sec3. El trance por este efecto sonoro permite que la realidad se distorsione y se logre asociar al personaje que aparece con alguien celestial, una especie de oráculo.</p>	<p>Sec1. Con la música se caracteriza el momento mental del personaje. Sec2. Los silencios construyen enfoque psicológico del personaje. Sec3. Con el efecto sonoro <i>Leitmotiv</i> de la canción se refuerza el punto de giro, relación directa con la trama.</p>
--	---	--	--	---



---

### **2.1.5 Primeras conclusiones del análisis sonoro del giro narrativo de los filmes de Todd Solondz.**

1. El giro narrativo está condicionado a un efecto sonoro o a una conjugación de imagen/sonido. El distractor o detonante suele estar netamente ligado al sonido, siendo caracterizado mayormente como un agente externo. Sea un efecto que condiciona el tiempo, o sea una fusión entre imagen/sonido que permite reforzar el punto dramático. Este rompe con el cotidiano y transporta al personaje a sus objetivos.
2. La letra en la música interpretada o en la música extra diegética, explica literalmente lo que sucede en la historia. El efecto que tiene la melodía y la letra sirve para distraer al espectador de lo que sucede. La música se fusiona entre secuencias y logra efectos de elipsis<sup>8</sup>, de estado mental del personaje; y deja en claro los estados de ánimo y marca puntos dramáticos de la historia.
3. El giro se cuenta en distintas locaciones pero guiado por un efecto de paralelismo sonoro. La transición de escenas mediante la elipsis hacen referencia al cine de humor negro de acuerdo a sus fundamentos de sátira; los condicionantes del giro suelen estar ligados plenamente hacia la moral y la muerte.

---

<sup>8</sup> La elipsis, como figura retórica en el filme, no es sólo la supresión de elementos gramaticales o sintácticos, éstos también son semánticos. Es decir, para que haya elipsis, como efecto intencionalmente comunicativo y no sólo de tipo gramatical, es necesario que cualquier reducción de la información en el plano de la expresión tenga un efecto en el plano del contenido (Forteza, 2006, pág. 83).

### **2.1.6 Análisis de las secuencias: Desenlace.**

Las secuencias que forman parte del análisis sonoro de desenlace están netamente enfocados en los diálogos, ambientes sonoros y banda sonora musical. Estas tres variantes permiten obtener un mejor concepto sonoro del final de la historia que narran las películas. Las secuencias giran alrededor de alguna conversación la cual resuelve el conflicto de los personajes; el desenlace se desarrolla a partir de una elipsis de tiempo muy larga, un instante después del clímax. Las tres historias revelan lo que los personajes buscan durante toda su travesía, a lo largo de este momento final cada personaje evoluciona hacia sus objetivos; y de cierta forma logran conseguirlos. Los desenlaces de estas películas dejan en claro la incertidumbre que les depara el futuro a los personajes; como una constante del director, el mundo no se resuelve totalmente.









Incidencia del sonido en puesta en escena.



Constantes sonoras de acuerdo al género del humor negro.

**1. Welcome to the Dollhouse:** Secuencias 52-53. Desenlace de la historia. El personaje principal tiene una seria conversación sobre la vida con su hermano mayor. Finalmente, tras sus conclusiones el personaje canta una canción infantil con todos sus compañeros en un bus escolar.

<p><b>Desenlace:</b></p> <p><b>Secuencia 1.</b>  <b>Interior – Casa - Dawn -</b>  <b>Cocina - Noche.</b>  <b>A.1</b>_P.G. Lateral 3/4.  Dawn, ingresa a la cocina  detrás de su hermano  mayor.  <b>A.2</b>_P.G. Lateral 3/4.  Dawn y Mark conversan  en la cocina.</p>	  <p>A.1. A.2</p>
<p><b>B.1.</b>_ P.M. Frontal. Mark, enfrenta a Dawn. El hermano mayor responde a todas las inquietudes de Dawn.  <b>B.2.</b> P.P. Frontal 3/4.  Dawn, escucha a su hermano aclarar sus dudas respecto a la vida escolar.</p>	  <p>B.1 B.2</p>
<p><b>Secuencia 2.</b>  <b>Exterior – Interior – Bus</b>  <b>Escolar – Día.</b>  <b>C.1</b>_P.G. Lateral.  Bus escolar en la carretera.  <b>C.2</b>_P.G. Interior. Bus  escolar. Dolly-in  (acercamiento proximal).  P.P. Picado. Dawn canta  con todos sus compañeros  una canción en el bus  escolar.</p>	  <p>C.1 C.2</p>

**Cuadro 9.** Análisis Desenlace película: Welcome to the Dollhouse.

<b>Welcome to the Dollhouse</b>	<u>Secuencia 42.</u> 98'.11"- 110'.10" Sec1. Interior – Casa Dawn Cocina – Noche. Sec2. Bus escolar- Día.	Sec1. Mark habla de los posibles cambios que le va a traer la secundaria a Dawn. Sec2. Dawn canta la canción de su escuela secundaria en el autobús.	Se1. Dos ambientes dividen la escena: Cocina, Dawn y su hermano conversan silenciosamente. Sótano, el resto de la familia escucha la Televisión. Sec2. Dawn termina aceptando su realidad.	Sec1. Sonido de T.V. se mantiene durante la conversación. Sec2. Canción de la escuela secundaria a la que pertenece Dawn.
<b>Descripción General</b>	Sec1. Dawn habla con su hermano en la cocina sobre el futuro que le espera en la secundaria. Sec2. Un bus escolar transporta a los niños de la clase de Dawn a un paseo.	Sec1. Dawn conversa con su hermano, ella no quiere ir de paseo a Disney. Sec2. La canción que canta Dawn en el autobús enardece el espíritu escolar, ironiza con la situación que atraviesa el personaje.	Se1. La televisión transmite en las noticias la captura del implicado. Se escucha de fondo a Missy hablar mientras los hermanos hablan de sus realidades Sec2. Cantos en el autobús, ambiente sonoro se desvanece para escuchar al personaje cantar.	Se1. El sonido de fondo de T.V. sirve para enmascarar la conversación que tienen Dawn y Mark en la cocina. Sec2. La canción se asemeja a los cuentos de hadas. Dawn canta con todos sus compañeros de clase.
<b>Comentarios detallados de la edición de sonido</b>	Sec1. El sonido de noticias en el televisor del sótano de la casa, envuelve la conversación de Dawn y su hermano. Sec2. Todos los niños de la clase cantan una canción durante el viaje.	Sec1. Las respuestas de Mark desmotivan a Dawn: "Si hay algo que se verá bien en tu curriculum es el viaje a Disneylandia". Sec2. Dawn acepta pertenecer a la melodía que interpretan sus compañeros de clase.	Se1. Dawn se queda en silencio en la cocina, este evento permite una entrada ligera de cánticos un tanto infantiles para dar paso a la siguiente escena. Sec2. El cantar de los niños invade el ambiente sonoro, al final se silencia.	Sec1. El recurso de un sonido fuera de cuadro genera desapego del espectador por lo que sucede en cuadro. Sec2. La canción ironiza con Dawn debido a su estado anímico u sus ideales quebrantados.
<b>Escucha semántica detallada (Expresiva-leitmotiv)</b>	Se1. La conversación de los hermanos resuelve el conflicto, el personaje no evoluciona. Se2. Dawn canta una canción infantil con todos sus compañeros. Acepta su desfavorable realidad.	Sec1. Los diálogos de Mark enfatizan en contarle a Dawn que todo empeora con el tiempo, las cosas no cambian y la gente se transforma. Sec2. El personaje no se puede desvincular de su realidad, pesimismo.	Sec1. El distractor de la T.V. ayuda a desviar la atención de la conversación de Dawn con su hermano. Sec2. Los cantos de los estudiantes en el bus se disuelven hasta dejar únicamente los cantos mentales de Dawn.	Sec1. La música se suprime para enfatizar en diálogos y efectos sonoros. Sec2. El sonido de los cantos, acompañados con un <i>dolly-in</i> hacia Dawn aligera el cambio de ambiente, deja sonar en todo el espacio la mente del personaje principal.







**2. Happiness:** Secuencias 46-47. Desenlace de la historia. La familia del personaje comparte una cena en la casa de los padres. Todos discuten sobre sus perspectivas hacia el futuro. El personaje Billy, alcanza su objetivo.

<p><b>Desenlace:</b>  <b>Secuencia 1.</b>  <b>1. Interior - balcón edificio - Día.</b>  <b>2. Interior -Comedor – casa - padres - Joy - Día.</b>  <b>A.1_P.G.</b> Contrapicado. Billy y su perro observan desde un balcón.  <b>A.2_P.G.</b> Picado. Chica en bikini se alista para recostarse a tomar sol.</p>		
<p><b>B.1_ P.G.</b> Lateral 3/4. Familia reunida comparte una cena.  <b>B.2. P.P.</b> Lateral. Billy se muestra un tanto agitado.</p>		
<p><b>C.1_P.M.</b> Lateral 3/4. Helen Jordan, habla con toda la familia.  <b>C.2_P.M.</b> Frontal. Joy y Helen, discuten sobre la situación de Joy.</p>		
<p><b>D.1_P.P.</b> Frontal. Billy. Se desahoga con toda la familia. <b>D.2_P.G.</b> Lateral 3/4. Tola la familia regresa a ver a Billy.</p>		

Película	Número de secuencia y Descripción Detallada	Diálogo	Ambientes y efectos de sonido	Banda sonora
<b>Happiness</b>	Secuencia 40. 129'.45" - 135'.15" Sec1. Interior. Balcón - edificio – Día. Sec2. Comedor – Casa padres Joy - Día.	Sec1. No hay diálogo, el personaje Billy observa a una chica en bikini. Sec2. Diálogo gira en torno a relaciones sentimentales fracasadas de todos los personajes.	Sec1. Ambiente armoniosos, envolvente de brisa y de lugar celestial. Sec2. Ambiente sonoro silencioso, efectos sonoros únicamente en los movimientos de cada uno al comer.	Sec1. Piano caribeño ambiental conjuaga con el lugar. Sec2. Sonido del Interior silencioso.
<b>Descripción General</b>	Sec1. Billy desde el balcón observa a una mujer en traje de baño tomar el sol. Sec2. Toda la familia de Joy reunida en la sala.	Sec1. Se suprime el diálogo para reforzar las acciones del personaje. Sec2. Todos comen en la mesa, mientras hablan muchos silencios entre la familia aclaran esta pérdida de vínculo sentimental entre cada uno.	Sec1. Billy cada vez más agitado mira a la chica. Sonido ambiente envolvente Sec2. Todos comen en la sala, y su constante diálogo es armado de acuerdo por un ambiente silencioso y amplio.	Sec1. Música tropical durante toda la escena, el personaje es caracterizado de acuerdo a sus sonoridad. Sec2. El sonido busca encapsular y silenciar el lugar a través de un exterior distante.
<b>Comentarios detallados de la edición de sonido</b>	Sec1. Espacios sonoros caracterizados con música. Sec2. El manejo de silencios incómodos permite una mejor lectura de las relaciones familiares.	Sec1. Se fortalece al personaje con acercamiento de cámara, suprimiendo ambiente y mayor sonoridad a los suspiros. Sec2. La familia está entre ataques y constantes hablurías contra cada uno. El diálogo genera malestar al espectador. Hablan de lo grotesco.	Sec1. El ambiente sonoro sostiene la escena, se caracteriza el espacio del personaje. Sec2. Al ser un lugar silencioso, se potencia los silencios que existen entre los personajes, genera incomodidad	Sec1. La música genera espacialidad y permite una mayor descripción del nuevo universo de los personajes. Sec2. El silencio en la escena transmite calma al espectador y lo lleva a la finalización de la película.
<b>Escucha semántica detallada (Expresiva-leitmotiv)</b>	Sec1. Transición de espacio/elipsis a través de fade-out (disolvencia a negro). Elipsis con título sobre música tropical con un piano envolvente, caracterización al espacio. Sec2. Ambiente sonoro silencioso durante conversación, incomodidad del espectador.	Sec1. Sensación rítmica acorde a la situación del personaje. Sec2. El diálogo final de Billy hacia toda la familia, después de haber eyaculado, deja un claro indicio de las cualidades expresivas que tiene un diálogo cuando es inesperado.	Sec1 y Sec2. El montaje paralelo de esta secuencia de acuerdo a sus ambientes grafica sonoramente el estado de ánimo de los personajes y caracteriza sonoramente el lugar en el que se encuentran, todo conjugado con una fotografía armoniosa, cálida y simple.	Sec1. La música que escucha Billy en su mente, erotiza el momento que vive Sec2. El contraste entre lo exótico del exterior con la vida dentro de la casa, ironiza con el espectador, convierte a los personajes en seres excepcionales.



**3. Life During Wartime:** Secuencia 50-51. Desenlace de la historia. Timmy le pide perdón a Mark por su actitud frente a la situación que atravesó con su padre, su conversación gira en torno las perspectivas del futuro y a cómo saber cuándo perdonar y olvidar.

<p><b>Desenlace:</b> <b>Secuencia 1.</b> <b>Exterior - ciudad - Día.</b></p> <p><b>A.1_P.G.</b> Lateral. Timmy camina alrededor de los suburbios.</p> <p><b>A.2_P.M.</b> Frontal. Timmy observa a alguien.</p>	<div data-bbox="544 472 956 768" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="963 472 1337 768" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="539 779 592 808" data-label="Caption"> <p>A.1.</p> </div> <div data-bbox="957 779 1002 808" data-label="Caption"> <p>A.2</p> </div>
<p><b>Secuencia2.</b> <b>Exterior. Casa -Mark - Día.</b></p> <p><b>B.1_P.P.</b> Lateral 3/4. Mark conversa con Timmy sobre su padre.</p> <p><b>B.2_P.M.</b> Lateral 3/4. Timmy y Mark conversan. Timmy finalmente se disculpa sobre sus actitudes.</p>	<div data-bbox="544 824 956 1128" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="963 824 1337 1128" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="539 1158 584 1187" data-label="Caption"> <p>B.1</p> </div> <div data-bbox="951 1158 995 1187" data-label="Caption"> <p>B.2</p> </div>
<p><b>B.3_P.P.</b> Lateral. Timmy abraza a Mark rogando por su perdón.</p> <p><b>B.4_P.M.</b> Lateral 3/4. Timmy y Mark se despiden. El padre de Timmy aparece y se desvanece en el espacio.</p>	<div data-bbox="544 1211 956 1538" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="963 1211 1337 1538" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="539 1570 584 1599" data-label="Caption"> <p>B.3</p> </div> <div data-bbox="951 1570 995 1599" data-label="Caption"> <p>B.4</p> </div>

**Cuadro 10.** Análisis Desenlace película: Life During Wartime.

Película	Número de secuencia y Descripción Detallada	Diálogo	Ambientes y efectos de sonido	Banda sonora
<b>Life During Wartime</b>	Secuencia 50 85'.04" - 88.50 Sec1.Exterior. Ciudad – Tarde. Sec2. Exterior. Casa Mark - Tarde.	Sec1. Timmy camina alrededor de los suburbios. Sec2. Mark y Timmy se confrontan. Timmy pide disculpas a Mark por lo que sucede con su padre	Sec1. Ambiente armonioso semejante a los cuentos de hadas, acompañado de canto gregoriano. Sec2. El ambiente sonoro asemeja a los suburbios de las grandes ciudades, perdidos y alejados del ruido.	Sec1. Se destaca elementos de una banda sonora (música: canto Gregoriano). Sec2. La música regresa para dar paso a un fenómeno mental del personaje.
<b>Descripción General</b>	Sec1. Timmy camina por la ciudad después de su discurso. El paso de niño a adulto se da por dejar de lado el olvido y practicar el perdón Sec2. Mark y Timmy conversan en el garaje de la casa de Mark.	Sec1. No hay diálogo, música caracteriza al personaje. Sec2. El diálogo del perdón y el cuestionamiento que hace Timmy ayuda a verificar la pérdida de cordura de las personas mayores. Timmy replica con un nunca olvidar y porque perdonar.	Sec1. Melodía se detiene para dar paso a los diálogos. Deja de lado el ruido ambiente. Se intensifica los ambientes del lugar. Sec2. El ambiente se sostiene, un lugar tranquilo, cálido.	Sec1. La melodía acompaña para mostrar a un personaje consternado, perdido en el lugar menos apropiado. Sec2. La música ambiental regresa en el momento preciso para intensificar los sentimientos del personaje.
<b>Comentarios detallados de la edición de sonido</b>	Sec1. Música ambiental transmite sentimiento de culpa al personaje Timmy. Sec2. Los personajes hablan de cómo saber perdonarse mutuamente.	Sec1. El sonido de la canción traslada al personaje a un lugar divino. Sec2. Timmy espera el perdón de Mark tras su error. A Mark no le interesa lo que Timmy tiene para decir.	Sec1. El acompañamiento a Timmy refleja el universo en el que se desarrolla las cosas. Sec2. El espacio contrasta con los temas, un mundo irreal dentro de situaciones reales.	Sec1. Los cantos que acompañan al personaje transmiten su emoción Sec2. Timmy devela su conflicto y se disuelve la trama con una trasposición velada de la imagen del padre. <i>Leitmotiv</i> .
<b>Escucha semántica detallada (Expresiva-<i>leitmotiv</i>)</b>	Sec1. La caminata de Timmy acompañada de música refuerza la trama. Fortalece el fenómeno sonoro. Sec2. La conversación de los personajes refleja sus deseos frente a lo que atraviesan. Ironía con la situación real.	Sec1. Suprimir diálogo con música refuerza situación mental del personaje. Sec2. La conversación sobre el fuerte castigo a los pedófilos refuerza la trama principal. Timmy nunca acepta su error al ser un hombre.	Sec1. Ambiente sonoro guiado por música, el personaje deambula con su mente transformada sonoramente. Sec2. La secuencia muestra el lado filosófico de los personajes, nos construye el mundo de cada uno y asimila la posición que tienen frente a la realidad.	Sec1. Música ambiental durante el recorrido del personaje remite nuevamente a la trama. Sec2. Con el <i>Leitmotiv</i> se potencia el fenómeno sonoro de las emociones del personaje: se intensifica la sobreposición de una imagen, pone énfasis en la trama, refuerza el momento final.



---

### 2.1.7 Primeras conclusiones del análisis sonoro del desenlace de los filmes de Todd Solondz.

1. La banda sonora en el desenlace trabajada de acuerdo a un *Leitmotive* que permite a las transiciones de escena ser mucho más ligeras en su caída; después de ambientes sonoros muy ruidosos el uso del *leitmotive* da paso a un nuevo episodio de la historia.
2. El corte o salto brusco entre escenas logra un mayor entendimiento del universo mental de los personajes. Este tipo de detalles subraya la intención dramática del director hacia las etapas evolutivas del personaje. El aplicar elementos sonoros al momento de dividir las etapas de la historia enriquece las cualidades sonoras del personaje.
3. El desenlace de la historia de acuerdo al sonido es trabajado de manera emotiva. La caracterización de los personajes y sus entornos funcionan de acuerdo al punto climático. El contraste del momento más fuerte de la historia dilata en el desenlace; los personajes alcanzan sus objetivos después de haber estropeado todo previamente.

### 2.2 PRIMERAS CONCLUSIONES GENERALES DEL TRATAMIENTO DEL DISEÑO SONORO EN LOS FILMES DEL DIRECTOR TODD SOLONDZ.

1. Afectación musical: la música que emplea el director en las secuencias analizadas ironiza con el espacio en el que se desarrolla la historia. De manera burlesca el director se mofa de la seriedad de las situaciones con música extradiegética similar a la de los cuentos infantiles. La afectación musical a la que es sometido el personaje detalla claramente sus valores emocionales y sentimentales, actúa de forma directa y muchas veces construye un ambiente sonoro que puede recaer en lo *cliché*<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> En el cine, lo mismo que en la literatura, este término se aplica a (1) el lenguaje trillado y manido que, a causa de su excesivo uso, ha perdido su impacto y a veces su significado original, (2) trama o personajes manidos y estereotipados que han perdido fuerza y significado a causa de su uso excesivo. En el cine, el

2. El giro narrativo se cuenta en distintas locaciones: este va guiado por un efecto sonoro o por efecto de paralelismo sonoro. Las secuencias muestran cómo influye la música en los personajes y cuánto de ésta cuenta la historia. La transición de escenas de acuerdo a la música potencia la sensación de apego del espectador hacia el personaje y da muestras claras de lo que pasa por su cabeza; un agente externo, sea un teléfono, ruido, etc, pero efecto sonoro en fin, suele ser el desencadenante del giro narrativo. Este sonido rompe con el cotidiano del personaje. Todo esto se logra de acuerdo a la fusión lograda entre elipsis y transición visual (corte directo, disolvencia).
3. La música y la transición de escenas mediante la elipsis permite palpar el universo del personaje: de acuerdo a una variación de tiempo/espacio, inmiscuye al espectador dentro de la historia y dentro de las sensaciones compartidas con el personaje. Las atmósferas silenciosas generan una mayor inconformidad en el espectador, al tener momentos silenciosos este llega ser irritado y se inquieta.
4. El diálogo ininterrumpido aligera al desenlace: la sensación que logra conectar los momentos más fuertes de la historia con un distanciamiento sonoro, convierte al desenlace en un punto sobresaliente en el cual la historia abre un nuevo camino. El desenlace cierra el círculo de los personajes, pero no de sus vidas. La historia, de acuerdo al desenlace es literalmente contada, los objetivos de los personajes son dialogados en situaciones un tanto formales; y sus objetivos son finalmente alcanzados.

---

término además se aplica a (3) cualquier imagen o técnica visual tan usada e imitada que ha perdido frescura, energía o, incluso, se ha vaciado de significado para el público.

## 2.3 ELABORACIÓN DEL DISEÑO SONORO: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS E HIPÓTESIS.

Con los distintos resultados adquiridos del análisis sonoro/visual/auditivo/ práctico, de las funciones que cumple el sonido en la afectación directa al cine de género de humor negro se divisan posibilidades muy marcadas. Una de ellas, visto el conjunto, es:

1. Intensificar la sensación primaria del personaje de manera exagerada; el uso de ambientes sonoros o efectos sonoros en esta dirección remarca la emoción primaria del personaje, este recurso suele caer en el *cliché*, y de cierta manera funciona ya que se ironiza con la imagen.
2. El uso del *Leitmotiv* para reforzar el conflicto del personaje funciona de manera concreta. La forma de intensificar este recurso es trasladarlo directamente al punto de giro narrativo. Este punto dramático de la historia se potencia gracias al vínculo del sonido; destacar este momento de acuerdo a las variables del sonido permite una mejor lectura de la historia y ayuda a la transición visual, tiempo/espacio.
3. Un correcto uso de diálogos de acuerdo al entorno en el que son expresados, destaca el uso del género cinematográfico; es decir, la cuidadosa selección de palabras y acciones de los personajes, contrastadas con un lugar completamente ajeno, relaciona directamente el género de humor negro y de cierta forma crea un apego emocional hacia el personaje, ya que su desapego con el entorno es más una forma de ironía.

---

### CAPÍTULO III

#### PROPUESTA FINAL

#### 3.1 PROPUESTA DE DISEÑO SONORO DE COMEDIA NEGRA PARA EL MEDIOMETRAJE *CINCO.CERO.SIETE*.

Después de cuatro años de haber estudiado leyes y de ser conserje en un edificio de la ciudad José está listo para celebrar su graduación y regresar a su pueblo natal. Mientras conversa con su madre la mañana antes de salir a disfrutar de su día, Alicia, la propietaria del apartamento 507 le pide que arregle un problema con la tubería de su departamento, al que José por su carácter, acepta sin mencionar que desde ese día ya no trabaja como conserje; Sebastián, nieto de Alicia prepara una cámara de video con la que planea averiguar dónde esconde el dinero su hermana y poder robarlo para comprarse una consola de video. Alicia apurada por salir del lugar, saca el dinero de su escondite mientras José sin querer observa todo. Al llegar la noche, José regresa de su celebración y encuentra a la policía, Alicia y a Sebastián esperándolo junto a su departamento con todas sus maletas en el suelo. Al día siguiente José defiende su caso comportándose distinto a lo habitual siendo esta su verdadera graduación logrando salir de este mal entendido.

La propuesta de sonido del guion *cinco.cero.siete*, tiene como referente cinematográfico el cine de humor negro norteamericano de los años noventa. Por lo que, como hemos anticipado, el diseño sonoro toma como modelo las películas que son parte de la trilogía más reconocida del director Todd Solondz. Consecuentemente la premisa de propuesta de sonido para el guion *cinco.cero.siete*, es poder contar la historia a través de capítulos, al ser una estructura moldeable, el manejo de la historia será también el manejo del montaje. El concepto a lograr es el de sonorizar el mediometraje con un estilo similar al de historia/cuento.

Para lograr una mejor caracterización de los personajes y su entorno el sonido trabaja con distintas propuestas:

1. El Edificio Suenas: puesto que José es aficionado a la música, el sonido que se le debe dar al edificio es el de ser el enmascarador<sup>10</sup> de esta sensación afín a José. El edificio y la ciudad son las que privan a José de poder escuchar algo parecido a un ritmo tropical; el edificio exhibe un constante incremento en su música melódica (anempática en su mayoría), caracterizando un lugar frío, poco agradable y distante con respecto a José, que siempre está en búsqueda de un ritmo mucho más cálido.
2. Escuchar un sonido televisivo: Sebastián es aficionado a la cultura televisiva y su función dentro de la historia es mostrar esta nueva tendencia de los consumidores de la industria cultural. El universo a mostrar es el de la ciudad como elemento incómodo al personaje José y cómodo para el personaje Sebastián.
3. Sonido de José y trabajo sucio: el punto a resaltar de la construcción sonora del personaje es el sonido que él escucha cuando realiza los trabajos del edificio, únicamente son sus propios murmullos (inteligibles), en función con planos cerrados (telefotografía). Deja de lado el sonido ambiente (diálogos), para agudizar lo que piensa el personaje. Esto marca una inconformidad frente a los trabajos que realiza y su poco interés hacia las personas que se dirigen a él; acentúa sus estados de ánimo y su carácter fuerte.
4. Lo que la propuesta sonora busca trabajar mayormente es el de crear una puesta en escena en la que las situaciones sucedan fuera de cuadro. El personaje que ayuda a crear estos eventos es Alicia. Las situaciones cotidianas en las que Alicia tiene que enfrentar a Sebastián,

---

<sup>10</sup> Cuando se escucha un sonido suave y fuerte al mismo tiempo puede que no se oiga el suave. El sonido suave queda enmascarado por el fuerte. El sonido fuerte posee un efecto de enmascaramiento mayor si el suave permanece dentro del mismo intervalo de frecuencia, pero el enmascaramiento se produce también cuando el sonido suave está fuera del intervalo de frecuencia del sonido fuerte. El enmascaramiento depende del nivel de presión sonora de las señales “enmascarante” y “enmascarada”, así como de la separación en frecuencia y tiempo entre las mismas (Llaneza, 2009, pág. 111).



José, policías, vecinos, juzgado; es un blanco para que la puesta en escena varíe y las acciones se den fuera de cuadro. Esto permite vincular mayormente al espectador con situaciones incómodas, y crea una sensación de angustia y molestia en él al no ver realmente lo que sucede sino únicamente escuchar lo que dicen los personajes.

5. Suprimir el diálogo: otro recurso sonoro que se emplea en el guion *cinco.cero.siete*, es en la secuencia final, cuando José finalmente sale libre, con una llamada a sus padres informa que está próximo a salir para su casa; esta secuencia muestra un espacio inusual, un espacio soñado, la principal idea es mostrar que lo que sucede no es algo común.

---

### 3.2 COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL ANÁLISIS Y COMPROBACIÓN DE JUSTIFICACIÓN.

La premisa general para determinar la propuesta y sus resultados es que la ironía visual y sonora en las películas del cine de género de humor negro se produce debido a la acumulación de factores desfavorables contrastados en cada situación para cada personaje. Además, ésta suele ser discreta e indiscretamente reforzada de manera exagerada con las variables visuales (efectos, movimientos), y con los fenómenos sonoros (emoción primaria, emoción secundaria).

Otro factor que incide y proclama directamente la ironía en las películas de humor negro es la desviación que existe entre las sensaciones del personaje y la emoción del espectador. Se puede también entender que la burla del espectador hacia la desdicha ajena se logra por la acumulación de varios factores penosos, ésta saturación de elementos desfavorables genera gracia en el espectador ya que el panorama del personaje no tiene ninguna expectativa.

### 3.3 ESCRITURA DE UN DISEÑO SONORO FINAL PARA EL GUION *CINCO.CERO.SIETE.*

La propuesta final de sonido para el guion *cinco,cero,siete* se basa en caracterizar los momentos claves de una historia: introducción, giro narrativo y desenlace, como ocurre en el cine de género de humor negro del director Todd Solondz; para así aplicar dichos recursos sonoros a la fase de producción y postproducción.

1. La principal función a destacar es la del recurso musical: parte de la historia es contada de manera narrativa a través de la letra de una misma canción dividida entre melodías y armonías a lo largo de la historia. Esto permite que el progreso del personaje se vuelva mucho

más significativo, y evidencia además su objetivo. Otra función que cumple este recurso es el de desviar la atención del espectador; la música al pasar de ser ambiental a ser incidental, destaca el recurso sonoro como *leitmotive*.

2. Otra función a tener en cuenta es la de ambientar sonoramente los mundos de cada personaje; José, el personaje principal va acompañado de una única melodía; Sebastián, es caracterizado con un mundo robótico mucho más saturado de elementos visual/sonoros. Mientras que Alicia recae en un mundo más silencioso, lleno de soledad. La ambientación sonora en estos personajes ayuda a relacionar la historia, y mantiene al espectador en constante cambio rítmico y temporal.
3. En relación directa al cine de humor negro y su construcción sonora, la fuente de mayor importancia son los diálogos; las situaciones son construidas a partir de un efecto visual/sonoro en el que posteriormente irrumpe un diálogo burdo, o muy fuerte (directamente relacionado con la moral, o prejuicios sociales). El diálogo está construido en función de desmerecer a José; pero los diálogos van variando a lo largo de la historia hasta ponerlos a su favor, el diálogo evoluciona y la empatía del espectador con el personaje principal se vuelve significativa con cada situación.



---

## CONCLUSIONES

### CONCLUSIONES FINALES DE LAS APLICACIONES SONORAS EN EL MEDIOMETRAJE *CINCO.CERO.SIETE*.

Al finalizar la etapa post productiva del mediometrage *cinco,cero,siete* lo primero a anotar es que varió considerablemente desde su versión final de guion a su versión final de exhibición; varias escenas fueron afectadas en su realización; y dentro de las líneas argumentativas que cumple el sonido en su versión final se puede divisar:

1. El uso del fenómeno musical en relación directa con el objetivo del personaje: esta constante a lo largo de la historia le permite al espectador entender sonoramente lo que le sucede al personaje y hacia dónde van sus objetivos; al ser una variable que está puesta a prueba caracteriza una constante musical enfocada en la emoción primaria del personaje.
2. El hecho de haber caracterizado sonoramente cada mundo de los personajes le permite al sonido adquirir un nivel mucho más significativo en la etapa post productiva; el sonido logra constituir una línea superior a la de la imagen, ya que al poner dichos universos sobre los personajes el espectador es fácilmente conducido por las emociones que debería sentir el personaje, y lo ironiza con sus desventajas, sean visuales, sean sonoras. Todos estos elementos sonoros logran ser potenciados en la etapa final, y adquieren su nivel representativo desde la puesta en escena; dichos elementos sonoros ayudan a subrayar distintas emociones y sensaciones a lo largo de la historia y resaltan puntos claves y forman parte de un recurso significativo a lo largo del montaje.
3. El recurso más utilizado es el de acompañar al personaje indistintamente a lo largo de su viaje en un taxi. Todo este recorrido viene acompañado de una canción que posteriormente se transforma en el hilo conductor de la misma. Esta canción (añadida en la etapa post productiva), funciona



en cuanto a su forma de poder trasladar al espectador a estos momentos de ensueño que vive el personaje.

Por último, se puede decir que el sonido en el medimetroaje *cinco.cero.siete* logra encontrar su función y logra manejar una línea narrativa y argumentativa a lo largo de la historia. Los elementos sonoros visibles en cuadro, distracción entre realidad sonora y perceptiva, caracterización de los mundos sonoros de los personajes, contrastes entre imagen, diálogo, ambiente sonoro, permiten al sonido ser parte elemental de la historia, ya que el uso de estos recursos sonoros como parte de la etapa de producción le da finalmente un mayor grado emocional en la etapa post productiva.

## BIBLIOGRAFÍA

- Booker, K. M. (2011). *Historical Dictionary Of American Cinema*. Toronto: Scarecrow Press.
- Carpio, S. (2012). *Arte y gestión de la producción audiovisual*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Chion, M. (1993). *La Audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Cohen, J. (Dirección). (1996). *Fargo* [Película].
- Connard, S. (2005). *The Comedic Basis of Black Comedy: An Analysis of Black Comedy as a Unique Contemporary Film Genre*. South Walles: College of Fine Arts.
- Corman, R. (Dirección). (1960). *The Little Shop Of Horror* [Película].
- Farrelly, P. (Dirección). (1998). *There`s Something About Mary* [Película].
- Flicker, T. J. (Dirección). (1967). *The President`s Analyst* [Película].
- Grant, B. K. (2003). *Film Genre Reader IV*. Texas: University of Texas.
- Holmlund, C. (2008). *American Cinema of the 1990s: Themes and Variations*. New York: Rutgers.
- Jarmusch, J. (Dirección). (1984). *Stranger Than Paradise* [Película].
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.
- Kramer, S. (Dirección). (1963). *It`s a Mad, Mad, Mad, Mad World* [Película].
- Kubrick, S. (Dirección). (1964). *Dr. Strangelove* [Película].
- Kubrick, S. (Dirección). (1971). *A Clockwork Orange* [Película].
- Larraín, P. (Dirección). (2010). *Post Mortem* [Película].
- Luna, Á. S. (2013). *HUMOR NEGRO: una aproximación estética*. Santiago: Universidad de Chile.
- Martins, L. M. (2014). *New Readings in Latin American and Spanish Literary and Cultural Studies*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Newman, M. (2007). *Indie: An American Film Culture*. New York: Columbia University Press.



- Peña, F. M. (1991). *Gag: la comedia en el cine, 1895-1930*. Buenos Aires: Biblos.
- Solondz, T. (Dirección). (1985). *Schatt Last Shot* [Película].
- Solondz, T. (Dirección). (1989). *Fear, Anxiety and Depression* [Película].
- Solondz, T. (Dirección). (1995). *Welcome To The Dollhouse* [Película].
- Solondz, T. (Dirección). (1998). *Happiness* [Película].
- Solondz, T. (Dirección). (2001). *Storytelling* [Película].
- Solondz, T. (Dirección). (2004). *Palindromes* [Película].
- Solondz, T. (Dirección). (2009). *Life During Wartime* [Película].
- Solondz, T. (Dirección). (2013). *Dark Horse* [Película].
- Solórzano, J. C. (25 de Mayo de 2007). *Revista Escrituras*. Recuperado el 22 de Junio de 2014, de Revista Escrituras: <http://escriturascrearme.blogspot.com/2007/05/santiago-segura-y-el-cine-de-humor.html>.
- Sonnenschein, D. (2002). *Sound Design*. New York: Michael Wiese Productions.
- Tarantino, Q. (Dirección). (1994). *Pulp Fiction* [Película].



## ANEXOS

1. Guion Final cinco.cero.siete
2. DVD Mediometrage cinco.cero.siete
3. DVD Secuencias análisis sonoro